

05/2000
Getestet: Soldier of Fortune • Messiah • Force Commander • Star Trek Armada
Lust auf Computerspiele.
PC ACTION
M 9,99 öS 80,- sfr 9,90 lfr 225,- bfr 225,- hfl 12,60 dkr 40,- Lit 12.000 DR 1.600 Pta 950,-
ISSN 0946-6290
B 50027
F1 2000 contra NFS Porsche
Großer Vergleichstest: Welches ist das richtige Rennspiel für Sie?
mit 2 CDs
VOLLVERSION FORSAKEN
Diablo 2
ndlich fertig! So spielt sich das ction-Rollenspiel wirklich.
10x Diablo-2-Beta-Test zu gewinnen
Der große Spiel-Mädchen-Report
charfe Anmache und heiße Spiele: nd Frauen die besseren Computer-Zocker?
O-HIGHLIGHT
er Verkehrsgigant
anagen Sie die Verkehrs-etriebe in Ihrer Stadt
O-HIGHLIGHT
udden Strike
er Zweite Weltkrieg als chtzeitstrategiespiel
O-HIGHLIGHT
ollcage Stage 2
xplosives Renn-piel: Bleifuß und drenalin
OLLVERSION
Forsaken
urer Baller-Spaß als asante 3D-Grafik-Orgie
XKLUSIV-VIDEOS
Tribes2 • Microsoft X-Box
Baldur's Gate 2 • Starlancer
PER-TOOLS FÜR IHRE LIEBLINGSSPIELE AUF CD
er Nackt-Cheat für Die Sims, Editor zu FIFA 2000. Neue utos und Strecken für: Need for Speed 4, Re-Volt und GTa2. tarCraft: Neue Zerg-Kampagne. Das offizielle UT-Bonuspack.
Rettet Angelina Jolie
LARA CROFT?
Die Oscar-Gewinnerin spielt die Hauptrolle im Tomb-Raider-Kinofilm
30 Seiten Spieltipps: Dark Project 2 • F1 2000 • Need for Speed Porsche • C&C Feuersturm u.v.m.

Was spielt die Hightech-verwöhnte Redaktion eigentlich zu Hause? Genau: Zwei Jahre alte Budgetspiele auf vier Jahre alten PCs. So nicht, dachte sich Trendsetter Harald F. und schob einen schwer beladenen Einkaufswagen auf dem Weg nach Hause durch das PC-Action-Büro.

Christian M.: Aaah, der Herr Fränkel war einkaufen. Was haben wir denn da? 20 Kilo Dänischer-Stinky-Esrom-Käse oder zwei Ballen bedruckter Pokémon-Unterwäsche vom Wühltisch?

Christian B.: Ne Ne, Herr Müller. Kollege Fränkel hat in die Zukunft investiert und sich den neuen Volks-Computer aus dem Lebensmittel-Discounter geholt.

Harald (rast mit seinem Einkaufswagen durchs Büro): Von wegen! Wenn Sie wüssten! Jetzt ist Schluss mit der Diashow. Das hier ist der Jungbrunnen für mein NHL 2000. Meinen Mighty Ducks wachsen Flüüüüüüüügel.

Joachim: Ogottogott! Jetzt dreht er gleich wieder durch. Herr Aichinger, aufpassen!

Herbert: FRÄNKEL! Leben Sie ihren Geschwindigkeitsrausch bitte zu Hause aus und nehmen Sie den Rechner endlich aus diesem lächerlichen Einkaufswagen, damit wir Ihre Errungenschaft unter die Lupe nehmen können. Ich habe da nämlich so meine Zweifel ...

Dirk: Genau, lasst uns die Maschine mal richtig benchmarken. Her damit, auf meinen Schrauber-Prüfstand.

Alex: Schwachsinn, das Teil taugt doch sowieso nix. Herr Fränkel, da haben Sie 2.000 Mäuse aber schön in den Sand gesetzt. Hier, der Redaktions-Strick ...

Dirk (deutet die Test-Ergebnisse): Moment mal! Sehen Sie das alle hier? Wow! Tja liebe Kollegen, da könnten Sie alle Ihre Rechner in Reihe schalten und der Herr Fränkel würde Sie trotzdem noch abhängen.

Harald (stammelt): Ich, ich, ich ..., bin glücklich!

Christian M: Sie müssen alle wissen, dieses Power-Schnäppchen ist sein erster PC, der nach dem Einschalten sofort funktioniert hat und bei dem er ... ähh?

Der Chefredakteur dreht sich erklärend zu den Kollegen um, blickt aber nur noch in eine große Staubwolke und hört, wie sich in weiter Entfernung ein halbes Dutzend Einkaufswagen unter lärmendem Geschepper den Discount-Märkten nähern.

Tu's nicht Harald!



Foto: Dirk Kartscher, Titelfoto: © Corbis Sygma

Die Redaktion

Christian Müller, 32
Actionspiele, Simulationen
gönnt sich nach über einem Jahr wieder mal 14 Tage Urlaub und grüßt grinsend aus der balinesischen Sonne.

Christian Bigge, 33
WiSims, Sport- und Rennspiele
fühlt sich etwas einsam und ist grantig, weil sich so viele Kollegen in den Urlaub verabschiedeten.

Alexander Geltenpoth, 26
Strategie, Rollenspiele
erholt sich lieber hier zu Lande vom *Diablo2*-Marathon und freut sich auf die Biergartensaison.

Herbert Aichinger, 38
Action- und Strategiespiele, Adventures
zieht gerade mit seiner Freundin um, um nicht in Nürnberg zu verschimmeln.

Harald Fränkel, 30
Actionspiele, Sportspiele
... nimmt sich ein paar Tage frei und arbeitet an einem Geheimprojekt.

Joachim Hesse, 25
Action, Rennspiele und Adventures
hat sich an seinem Geburtstag als Moorhuhn verkleidet und spielt jetzt wahrscheinlich die Hauptrolle im kommenden Moorhuhn-C-Movie.

Dirk Gooding, 27
Actionspiele, Strategie, Simulationen
hatte auch Geburtstag und ist für seine Egoshooter-Verdienste im zweiten Teil von *Soldier of Fortune* als Kanonenfutter eingeplant.

Christian Sauerteig, 19
WiSims, Renn- und Sportspiele
zieht es nach dem positiven Gesamteindruck des letzten Urlaubs dieses Jahr bereits zur Ostereiersuche an den Teutonengrill nach Mallorca.



Er ist der beste
Aber er ist kaltblütiger


CMGA



Thema des Monats
Diablo 2

Seite 52

Wer hätte damit noch gerechnet: Kurz vor Redaktionsschluss trudelten doch tatsächlich drei CDs von Diablo 2 für den Battle.net-Betatest ein. Wir berichten brandaktuell von unseren ersten Spielerfahrungen.

F1 2000 contra NFS Porsche

Seite 70

Erleben Sie diesmal einen Geschwindigkeitsrausch in unserem Test des Monats: F1 2000 und Need for Speed Porsche liefern sich ein hartes Duell auf der PC-Action-Rennstrecke!

Tomb Raider - Der Kinofilm

Seite 28

Am 5. Juni beginnen die Dreharbeiten zum langerwarteten Tomb-Raider-Film! Wir liefern Ihnen alle Fakten zum Film und zur Hauptdarstellerin, userem Cover-Model Angelina Jolie.

Rubriken

Auftakt 3
Bestseller 186
Cover-CD-ROM 177
Die letzte Seite 210
Die Redaktion 3
Fehlstart 184
Hardware-Referenzen 208
Hit-Countdown 187
Hotlines 187
Impressum 119
Inhalt Spieletipps 147
Inhaltsverzeichnis 6
Inserentenverzeichnis 193
Leserbriefe 188
So werten wir 68

Aktuelles

Actionspiele 10
Adventures 12
Blockbuster 8
Budgetspiele 20
Online-Spiele 22
Simulationen 14
Sportspiele 16
Spiele-Industrie 25
Strategiespiele 18
Vermischtes 24

Blickpunkt

Titel: Tomb Raider – Der Kinofilm 28
Frauenpower 32
Game Developers Conference: X-Box 42
Game Programming Starter Kit Workshop Teil 1 46

Gewinnspiel

Gewinnspiel ADDCOM 185

Vorschau

THEMA DES MONATS: Diablo 2 52

Erste Eindrücke vom Beta-Test im Battle.net

Alone in the Dark 4 62

Bringt der vierte Teil der Infogrames-Kultreihe wirklich Neues?



Baldur´s Gate 2 60

Kann Interplay den Erfolg des Vorgängers noch toppen?

Motocross Madness 2 64

Halsbrecherischer Motorrad-Wahn mit neuem Karrieremodus

Tribes 2 66

Ein Egoshooter mit Schwergewicht auf Teamplay

Tests

TEST DES MONATS:
F1 2000 contra NFS Porsche 70

Ancient Conquest 113

C&C: Feuersturm 112

Comanche vs. Hokum 114

Dark Project 2: The Metal Age 88

Die Hard Trilogy 2 118

DSF Fußballmanager 108

F/A 18 Simulator 118

Force Commander 102

Full Strength 108

Gunship! 114

Jugular Street Luge Racing 108

Majesty 106

Messiah 96

Puzzle Trouble 113

Rally Masters 80

Rogue Spear Urban Operations 113

Rollcage 2 83

Shadow Watch 110

Silkolene Honda GP 108

Slam Tilt Resurrection 113

Soldier of Fortune 88

Star Trek: Armada 104

The Devil Inside 100

Traitors Gate 118

Tzar 108

UEFA Championsleague 84

Wild Wild West 118

Zeitmaschine 118

Spielerforum

Age of Empires 138

Anstoss 144

Command & Conquer 134

Die Siedler 3 140

Die Sims 142

Everquest 125

FIFA 2000 132

Flugsimulationen 126

GTa 2 133

Half-Life & Team Fortress 120

Need for Speed 128

NHL 2000 130

Re-Volt 141

StarCraft 136

Ultima Online 124

Unreal Tournament 122

Spieletipps

C&C: Feuersturm 167

Dark Project 2: The Metal Age 149

F1 2000 159

Need for Speed Porsche 164

Kurztipps 173

Thema Technik 175

Hardware

Aktuelles: Hardware 196

Produktneuheiten speziell für Spieler

Blickpunkt: Gigahertz-Showdown 198

Duell der Prozessoren

Hardware-Referenzen 208

Von PC Action empfohlen: die beste Hardware für Ihren Rechner

Test: ASUS 64 MB GeForce 204

Das Speichermonster unter den Grafikkarten

Test: Spielecontroller 206

Gamepad und Lenkrad auf dem Prüfstand

Vorschau: Nvidia nV-15 202

GeForce 2 auf dem Vormarsch?



Heft-CDs

Vollversion-CD

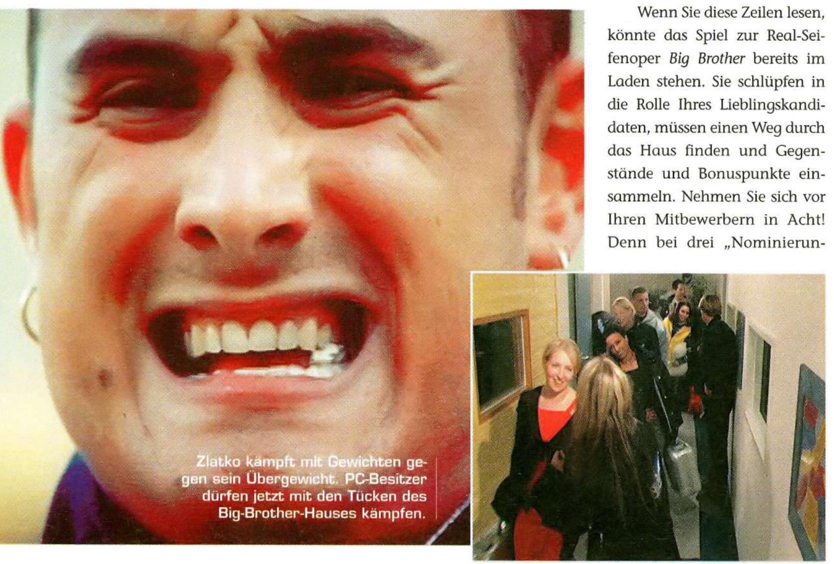
Vollversion: Forsaken
Rasante 3D-Action und opulente Grafik der Extraklasse erwartet Sie in Acclaims Shooter-Epos *Forsaken*! Beim Test in PC Action hat das Programm immerhin eine Wertung von satten 90% abstauben können!

Cover-CD

Demo des Monats: Sudden Strike
Sudden Strike lässt weiter auf sich warten, doch die Demo können Sie bei uns schon probespielen. Neben weiteren Demos u. a. zu *Verkehrsgigant* und *Rollcage* versorgen wir Sie wieder mit nützlichen Tools.

Big Brother – The Game

Geschicklichkeitsspiel **Zlatko, Jürgen und der Rest: Diese Woche im Handel**



Zlatko kämpft mit Gewichten gegen sein Übergewicht. PC-Besitzer dürfen jetzt mit den Tücken des Big-Brother-Hauses kämpfen.

Alle zehn Kandidaten (links) stehen im Spiel als Charaktere zur Wahl, genauso wie die nachgerückte Jona.

Wenn Sie diese Zeilen lesen, könnte das Spiel zur Real-Seifenoper *Big Brother* bereits im Laden stehen. Sie schlüpfen in die Rolle Ihres Lieblingskandidaten, müssen einen Weg durch das Haus finden und Gegenstände und Bonuspunkte einsammeln. Nehmen Sie sich vor Ihren Mitbewerbern in Acht! Denn bei drei „Nominierungen" heißt es „Game over". Das Geschicklichkeitsspielchen ist Teil einer Multimedia-Sammlung. Sie enthält Filmclips aus der Serie und den Castings, Biografien zu den Bewohnern und ausgewählte Fotos. Die CD kostet knapp 30 Mark. **hfr**

Info: www.infogrames.de



So kennen wir die TV-Serie: Immer ganz nah dran ...

Unreal 2

Ego-Shooter **Legend sucht noch Level-Designer**

Unreal 2, der Nachfolger eines besonders populären Ego-Shooters, nimmt langsam konkrete Formen an. Verantwortlich ist diesmal nicht die Firma Epic, sondern Bob Bates Softwareschmiede Legend Entertainment. Laut dem deutschen Level-Designer Matthias Worch, der schon den Fantasy-Shooter *Wheel of Time* mitentwickelt hat, sucht Legend noch einen weiteren Level-Designer. Wenn Sie entsprechende Erfahrungen mitbringen, schreiben Sie eine Mail an u2jobs@legend.com. **dg**

Info: www.legendent.com

In Unreal 2 gibt es ein Wiedersehen mit den Skaarj.

Summoner

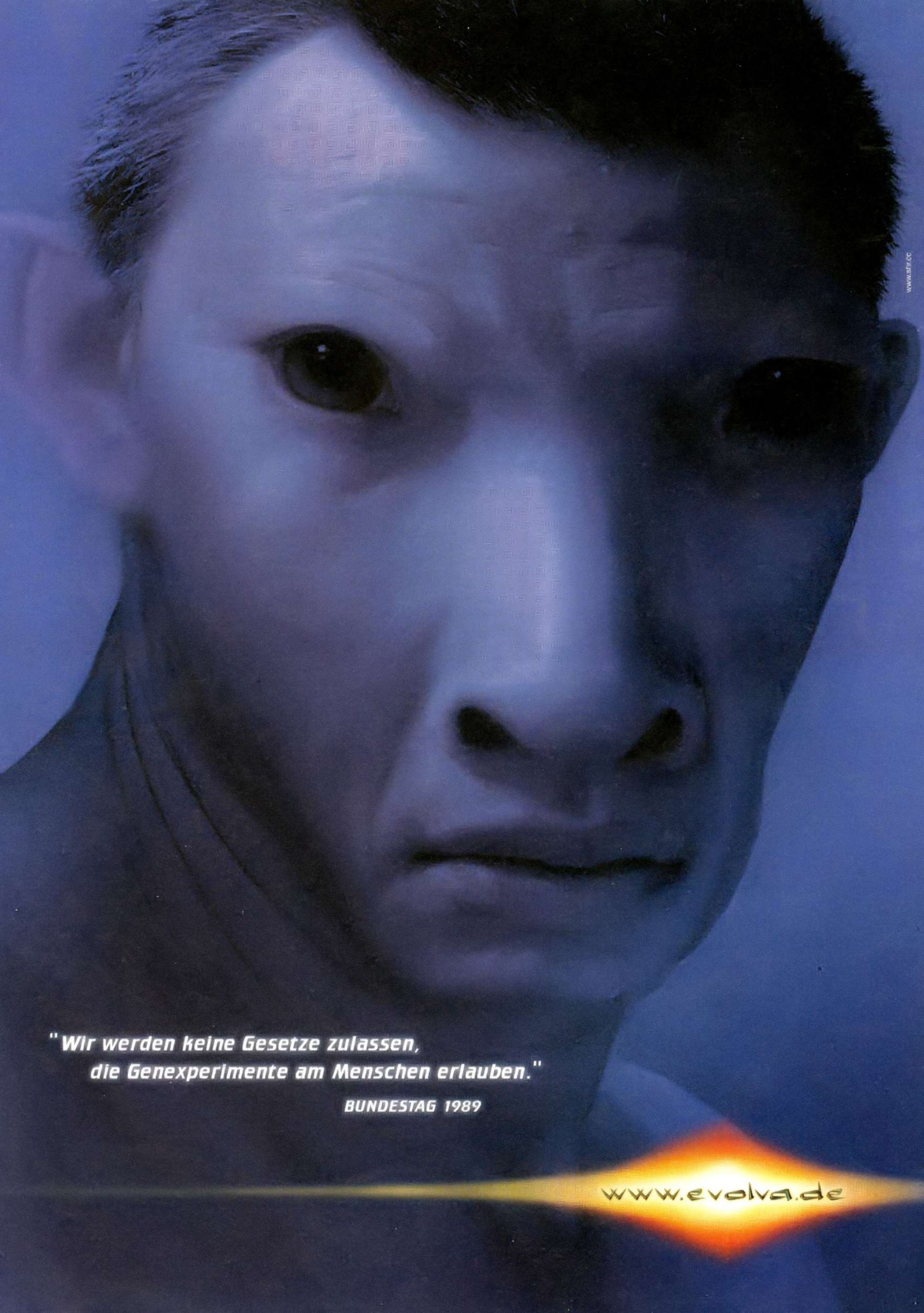
Rollenspiel **Fantasy pur: Ein Herr sucht seine Ringe**

Entwickler Volition, bekannt durch Serien wie *Descent* oder *Freespace*, will im November das Rollenspiel *Summoner* veröffentlichen. Der Spieler führt eine vierköpfige Abenteurergruppe durch das Land Medevan. An der Spitze steht Joseph, der sein ihm prophezeites Schicksal als Summoner (eine Art Beschwörer) erfüllen muss, indem er mehrere magische Ringe findet. Ihm zur Seite stehen der Dieb Flece, der Krieger Jekhar und die Priesterin Rosalind. Kämpfe sollen in Echtzeit ablaufen. **hfr**

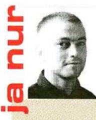
Info: www.summoner.com



Summoner Joseph und seine Gefährten treffen bei ihrer Suche nach den Ringen auf absonderliche Kreaturen.


"Wir werden keine Gesetze zulassen,
die Genexperimente am Menschen erlauben."
BUNDESTAG 1989
www.evolva.de

Ich mein' ja nur



Die Jagd auf den Aldi-PC

Dienstag, 29. März. Ich hatte vorher ein paar Selbstverteidigungsgriffe eingeübt. Zog Schienbeinschützer und Tiefschutz an. Rasierte meine Haare noch kürzer als sonst, um gefährlicher auszusehen. Schmierte Tarnfarbe ins Gesicht, um den Effekt zu verstärken. War nach Bigges Warnung („Um 10.30 Uhr kriegst du eh' keinen mehr") auf alles gefasst. Komplize Gooding fuhr mich zum Einsatzort. Ich betrat mit einem grimmigen Blick den Discounter und ... hey, das war ja fast zu einfach! Kein Gedränge, keine Schlägereien? Ich schnappte mir einen von noch rund 30 (!) vorhandenen PCs. Leberkäsbrötchen kaufen ist schwieriger. Es gab Zeiten, da musste man für einen Aldi-PC Schlange stehen. Offensichtlich ist der Markt nun gesättigt ...

Harald Fränkel

Resident Evil 3

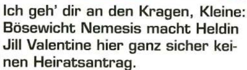
Action-Adventure **Die Zombiejagd geht weiter**

Eidos Interactive Deutschland, verantwortlich für den Vertrieb der PlayStation-Version von *Resident Evil 3*, konnte es auf Nachfrage zwar nicht bestätigen – wie wir aber aus normalerweise gut unterrichteten Kreisen erfuhren, arbeitet die Spieleschmiede Capcom definitiv an der PC-Umsetzung. Bei *Nemesis*, so der Untertitel für den dritten Teil der bekannten Horror-Saga, schlüpfen Sie wechselweise in die Rolle zweier Helden und murksen wie gewohnt ganze Horden von Untoten und anderen Monstern ab. Der dritte Teil ist gar noch actionlastiger als seine Vorgänger.

Info: www.capcom.com

Wären Sie gerne der Zahnarzt dieses Herrn? Nemesis ist der Oberbösewicht in Resident Evil 3.





Ich geh' dir an den Kragen, Kleine: Bösewicht Nemesis macht Heldin Jill Valentine hier ganz sicher keinen Heiratsantrag.



Ab durch die Mitte: Jill flieht in ein Kellergewölbe.



Eine ganze Stadt mit Passanten, Autos und öffentlichen Verkehrsmitteln soll beim Actionspiel Mafia simuliert werden.

Mafia

Actionspiel

Auf Al Capones Spuren

Illusion Softworks, die Entwickler von *Hidden & Dangerous*, arbeiten an einem Actionspiel namens *Mafia*. Als Mitglied einer Verbrecherorganisation in den 30er-Jahren erfüllt der PC-Besitzer entsprechend illegale Aufträge, und zwar zu Fuß und per Auto. Ähnlich wie bei *Driver* liefern Sie sich Verfolgungsjagden mit der Polizei. Auf Schusters Rappen gilt es beispielsweise, gemeinsam mit einem Safeknacker unbemerkt in eine Villa einzubrechen – was an *Dark Project* erinnert. Ballereinlagen stehen ebenso auf dem Programm, wobei Sie den Helden in *Nocturne*-Manier steuern. Voraussichtlicher Erscheinungstermin: Oktober.

Info: Take 2, Agnesstraße 14, 80789 München

Außerdem

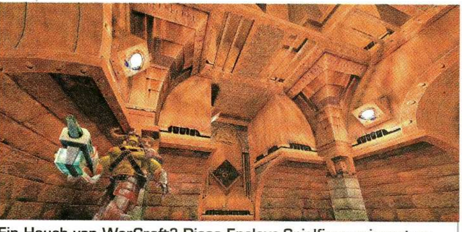
/// Voraussichtlich im September soll der Nachfolger zum Weltraum-Actionspiel **Independent War**, **I-War 2**, erscheinen. /// **Mech-Warrior 4** steht ebenfalls in den Startlöchern. In den Laden stampfen werden die Metallkrieger aber erst im **4. Quartal**. /// Ehemalige Mitglieder der Entwicklerschmiede **Bullfrog** arbeiten an **RoboTeCC**, einem Actionspiel um futuristische Gladiatorenkämpfe. ///

Enclave

Ego-Shooter **Moderne Gladiatoren**

Mitte des Jahres 2001 soll mit *Enclave* ein Mix aus *Unreal Tournament* und dem aktuellen Ego-Shooter von id Software erscheinen. Im so genannten Dome von Ark Moor kämpfen Gladiatoren auf Leben und Tod. Die Gewinner bekommen Preisgelder, mit denen sie sich bessere Waffen kaufen dürfen. Maschinen in den Levels beeinflussen das Spielprinzip: Wer während der Duelle nicht aufpasst, kann beispielsweise in ein riesiges Ventilatorensystem geraten und dort sein Leben aushauchen.

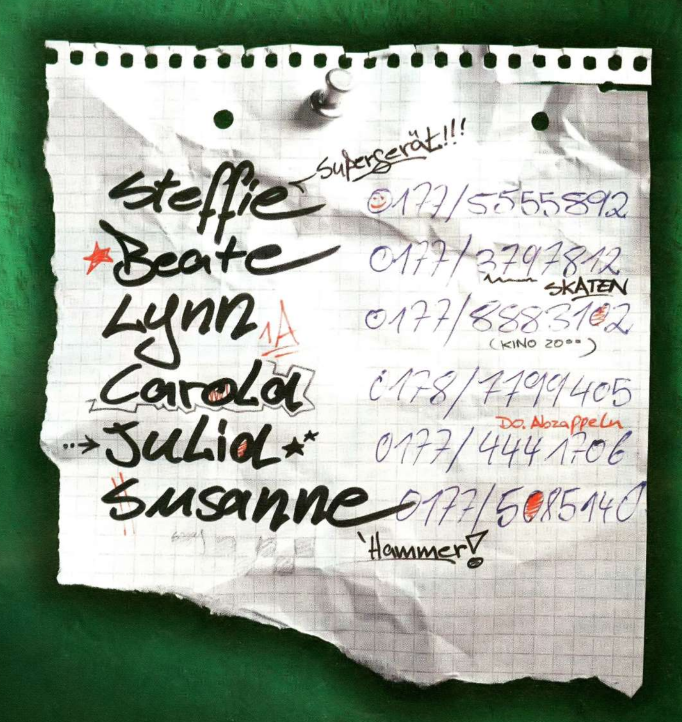
Info: www.starbreeze.com/projects.htm



Ein Hauch von WarCraft? Diese Enclave-Spielfigur erinnert an einen Ork aus der bekannten Strategieserie.

Manche haben mehr als eine günstige Nummer Eins!

[Highlights im High Quality Net: Free & Easy]



Free & Easy Weekend

e·plus

High QUALITY Net

- Jederzeit für 5 Pf./10 Sek. im E-Plus Netz mobil telefonieren.
- Keine Vertragsbindung
- Keine Grundgebühr

e·plus

Infoline: 0 18 03-177 177
oder Internet www.eplus.de

So nah, als wär man da

Ich mein' ja nur

Wann kommt der digitale Redakteur? *Vor gut 2000 Jahre hat Brutus mit einem Dolch Julius Caesar um die Ecke gebracht. Nun schlägt er erneut zu – diesmal mit Nullen und Einsen. Brutus ist ein Stück Software, das zu literarischen Höhenflügen fähig ist. Brutus schreibt Kurzgeschichten – und das so gut, dass bei einem Test nur jeder Vierte einen digitalen Urheber vermutete. Lediglich mit dem Thema Liebe hat Brutus so seine Probleme. Sind nun unsere Redakteurstage gezählt? Wird Brutus bald auch Spieletests im Akkord kreieren? Liebe spielt darin ja eher eine untergeordnete Rolle. Aber wie sieht's mit den Wertungen aus? Bei der Vorstellung von acht Brutussen, Bruti oder Bruten, die sich zur entsprechenden Konferenz zusammensetzen, hab dann ich glücklicherweise meine Schwierigkeiten ...*

Herbert Aichinger

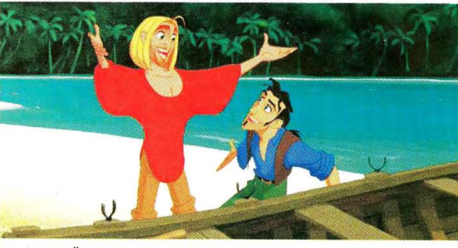
The Road to El Dorado

Adventure **Goldene Zeiten für Adventures?**

Bald wird der neue Dreamworks-Zeichentrickfilm *Gold and Glory: The Road to El Dorado* in die Kinos kommen und Ubi Soft hat sich bereits die Lizenz für die gleichnamigen Spiele-Titel gesichert. Das PC-Spiel *The Road to El Dorado* wird ein Cartoon-Adventure sein, in dem Sie die Eskapaden der beiden Helden Miguel und Tulio als Rückblick erleben. Von Spanien aus türmen Sie als blinde Passagiere auf einem Konquistadoren-Schiff nach Amerika und schlagen sich im Dschungel bis El Dorado durch. *The Road to El Dorado* wird auch Action-Sequenzen umfassen und Original-Ausschnitte aus dem Kinofilm enthalten.

Info: www.roadtoeldorado.com

Das Spiel zum Dreamworks-Zeichentrickfilm The Road to El Dorado wird von Revolution entwickelt und bei Ubi Soft erscheinen.



Grafische Ähnlichkeiten mit LucasArts' Monkey Island 3 sind bei The Road to El Dorado nicht von der Hand zu weisen.

In Cold Blood

Adventure **Agententhriller**

Im Herbst wollen die Adventure-Spezialisten von Revolution Software mit *In Cold Blood* ihr neuestes Werk vorlegen. Der Spieler übernimmt dabei die Rolle des britischen Geheimagenten John Cord, der nach einer Zeit der Bewusstlosigkeit versucht, seine Erinnerung wiederzuerlangen. Dabei wird ihm allmählich klar, dass ihm ganz übel mitgespielt wurde. *In Cold Blood* soll Action mit opulenter Grafik und komplexen Puzzles vereinen.

Info: www.revolution.co.uk



Neben knackigen Rätseln soll In Cold Blood auch filmreife Actionsequenzen bieten.

Evil Dead

Adventure **Tanz der Teufel auf dem PC**

Evil Dead schließt nahtlos an den letzten Teil der kultigen Filmtrilogie *Tanz der Teufel* an. Sie verkörpern den Helden Ash, der sich mit Axt, Gewehr und Kettensäge gegen ca. 20 verschiedene bizarre Dämonen zur Wehr setzt. Das Spiel soll eine ausgewogene Mischung aus Action, Rätseln und Erforschen bieten. Atmosphärisch dichte 24-Bit-Grafiken und ein ausgeklügeltes Kampfsystem, das während der Attacken völlige Bewegungsfreiheit garantiert, sollen *Evil Dead* zu einem packenden Gruselerlebnis machen.

Info: www.thq.com



Mit der Axt allein scheint Ash der aufdringlichen Skullbats nicht Herr zu werden. Er sucht diesmal sein Heil in der Flucht.



Evil Dead will bei den Spielern mit bösartigen Kreaturen für Gänsehaut sorgen.

Außerdem

/// Die Gerüchte verdichten sich, dass das kalifornische Team Tremor Entertainment an einer Spielumsetzung des Fantasy-Kinofilms **Der dunkle Kristall** arbeitet. /// Die Leute von Delphine Software haben einen Quest-Editor für ihr Action-Rollenspiel **Darkstone** veröffentlicht. Sie können das nützliche Tool bei www.delphinesoft.com herunterladen. ///



Ich mein' ja nur



Ist hier ein Arzt anwesend? *Eigentlich bin ich kein Freund von Wiederholungen. Trotzdem darf ich Sie zu einer neuen Folge unserer Serie „Expedition ins Sim-Reich" begrüßen. Gerade habe ich mich noch wegen der Kneipen-Sim „The Last Call" (PCA 04/2000) beeumelt, da naht bereits die nächste Skurrilität: „Emergency Room – Life or Death". Diesmal schlüpfen Sie in die Rolle eines Chefarztes, der Entscheidungen über Leben und Tod treffen muss. Über 50 kritische Situationen von Schnittwunden über Amputationen bis hin zu Herzinfarkten sind zu meistern. Wie sich allerdings die Zusammenarbeit mit den Schwestern gestaltet, ist noch nicht bekannt. Naja, hoffentlich begegnen uns im OP wenigstens keine Simulanten …*

Christian Müller



Wenn Menschen in Gefahr geraten, müssen Sie zu jeder Tageszeit und bei Wind und Wetter raus. Das Einsatzgebiet umfasst sowohl küstennahe Städte als auch Schiffe auf rauer See.

Search and Rescue 2

Hubschraubersimulation | **Auf David Hasselhofs Spuren**

In *Search and Rescue 2* klettern Sie in einen schmucken Dolphin-HH65-Rettungshubschrauber der amerikanischen Küstenwache und retten in Gefahr geratene Menschen. Je höher Sie dabei im Rang aufsteigen, desto anspruchsvoller werden die weiteren Aufgaben und Anforderungen an Ihr fliegerisches Können. Interactive Visions äußerst friedliche Hubschrauber-Simulation soll spätestens im Sommer 2000 abheben.

Zu Ihren Ausrüstungsgegenständen gehören Rettungsgeräte wie dieser Korb.

Info: www.iavision.com/sar2

Behind Enemy Lines

Flugsimulation Historisch | **Flugabenteuer im WWII**

SimuTech arbeitet momentan an einem Add-On zum bekannten *Combat Flight Simulator* von Microsoft. Geplant sind ca. 30 Missionen auf deutscher und britischer Seite, die Sie unter anderem auf einen Flugzeugträger im Mittelmeer versetzen oder in denen Sie für Wüstenfuchs Rommel ein paar schnelle Flugrunden drehen können. Auch Geheimaufträge kurz vor dem D-Day gehören zu Ihren Aufgaben. Ein Veröffentlichungstermin steht noch nicht fest.

Info: http://www.abacus-pub.com/catalog/s414.htm

Mit Behind Enemy Lines können Sie neue Missionen im CFS spielen.





Peng! Ein 60t schwerer M1A1 Abrams lässt die Waffen sprechen.

Steel Beasts

Panzersimulation Modern

Eine Spritztour im Leopard 2

Steel Beasts von eSIM ist eine moderne Panzersimulation, in der Sie entweder im altbekannten M1A1 Abrams oder im deutschen Gegenstück Leopard 2A4 Platz nehmen können. Das Schlachtfeld und die Bedienung der über 1.000 PS starken Metallmonster soll laut eSIM besonders realistisch umgesetzt werden. Geplant ist der Panzersimulator *Steel Beasts* für den Juli 2000.

Info: www.shrapnelgames.com/esim

Außerdem

/// **Microsoft** (www.zone.com) hat ein neues Add-On zum **Microsoft Flight Simulator 2000** für den April angekündigt. **Jumbo Jet 2000 Version 3.0** und **Private Wings** sollen bereits Anfang April veröffentlicht werden. /// iEN hat weitere Neuigkeiten über **Warbirds III** verlauten lassen. Eine neue Grafikengine mit OpenGL-Unterstützung soll die Flugsimulation von Grund auf veredeln. ///

Ich mein' ja nur

Rückschlag für die Branche?
Wieder ist die Gewalt-Diskussion in vollem Gange. Der Grund: Das spielerisch unterhaltsame, moralisch aber bedenkliche Soldier of Fortune. In der US-Fassung spritzt das Blut literweise, die deutsche Version wurde von Hersteller Activision entschärft. Für Zündstoff sorgen zwei Dinge: Zunächst die Verwandtschaft des Spiels zu einem der rechtsradikalen Szene zugeordneten, gleichnamigen Magazin. Activision weist auf seiner Webseite diesbezügliche Vorwürfe zurück und distanziert sich klar vom Söldnerblatt, ob das aber gelingen kann, ist fraglich. Zum Zweiten entrüsten sich erneut einige 3D-Shooter-Fans über die vermeintliche Zensur des Herstellers. Dabei bringt die übertriebene Gewaltdarstellung spielerisch rein gar nichts. Sie erleichtert es Sensationsmedien allenfalls, unser Hobby wieder ins gesellschaftliche Abseits zu stellen. Das nervt!
Christian Bigge

Colin McRae Rally 2.0

Rennsimulation **Etappensieg fest im Visier**

Trotz großer Konkurrenz konnte sich *Colin McRae Rally* bislang als beste Rallye-Simulation behaupten. Im Mai will Codemasters nun noch mal nachlegen. Die aufpolierte Version 2.0 wird alle Wagen und Strecken der aktuellen Saison bieten. Erstmals wurde ein Arcade-Modus integriert, in dem Sie sich mit sechs Autos gleichzeitig in Rennen um Etappensiege balgen. Die beliebten Kopf-an-Kopf-Duelle in den Super-Stages wurden ebenfalls weiter ausgebaut.
Info: www.codemasters.com


Das Schadensmodell wurde verfeinert und wirkt sich stärker auf das Fahrverhalten aus.

Die Streckenrandobjekte sind detaillierter geworden, Zuschauer aber noch immer platte Bitmaps.

Anpfiff – Der RTL Fußballmanager

Sportmanager **Ich habe fertig**


In diesem Menü basteln Sie den genauen Trainingsplan.

Ex-Bayern-Coach Giovanni Trapattoni wird im Herbst die Spieleschachtel von *Anpfiff – Der RTL Fußballmanager* zieren. Entwickler Silverstyle Entertainment konnte nicht nur einen prominenten Trainer für sich gewinnen, auch spielerisch will man hoch hinaus. Eine komplette Karriere als aktiver Spieler, Trainer und Manager kann Sie zu über 1.000 Vereinen in 54 Ligen führen. Im Star-Modus betreuen Sie exklusiv die Top-Spieler der Szene. Simulierte 3D-Spiele in Echtzeit sollen neue Genremaßstäbe setzen.
Info: www.silverstyle.de

F1 World Grand Prix Season 1999

Rennsimulation **Erneut auf Schumis Spuren**

Eidos will es noch einmal wissen. Mit *F1 World Grand Prix Season 1999* will man EA Sports trotz der ein Jahr alten Lizenz in die Schranken weisen. Tatsächlich bietet die Rennsimulation etwas mehr Features als *F1 2000* (Test ab Seite 70). Mehrspielerduelle lassen bis zu zwölf Piloten zu, wechselnde Wetterbedingungen und realistische Boxenstopps sollen für Spannung sorgen. Mehr als 20, zum Teil frei konfigurierbare Kameras sollen das Renngeschehen ab Ende Mai optimal in Szene setzen.
Info: www.eidos.de


Hat Mika Häkkinen tatsächlich so einen Dickschädel?



Die Info-Grafiken rechts oben geben Auskunft über die verbleibende Spritmenge und einen eventuellen Schaden.

Außerdem

/// Electronic Arts und der Fernsehsender Premiere World wollen künftig zusammenarbeiten. /// Sydney 2000, das Spiel zur Sommerolympiade, will Eidos im August veröffentlichen. /// Die Spieleschmiede Funcom setzt den PlayStation-Titel **Motocross Championship featuring Ricky Carmichael** für den PC um. THQ will den Titel im Herbst herausbringen. /// Bereits im Mai soll **PGA Championship Golf 2000** von Sierra erscheinen. ///

Ich mein' ja nur



Das Tolkien-Spiel? *Seit Anfang April gibt es im Internet eine Vorschau zur Neuverfilmung von J. R. R. Tolkiens Herr der Ringe, die sich alle Fans ansehen sollten (www.lordoftherings.net). Die veröffentlichten Szenen sind schon sehr vielversprechend – wird das vielleicht sogar der Film des Jahrhunderts zum Buch des Jahrhunderts? Wenn es einem Filmteam gelingt, diese fantastische Geschichte akzeptabel umzusetzen, dann sollte es doch eigentlich auch möglich sein, Tolkiens Meisterwerk als Hintergrund für ein Computerspiel zu verwenden, dessen Qualität zumindest annähernd die der Vorlage erreicht. Andererseits zeigt die Erfahrung, dass umgesetzte Romane und Kinofilme als Spiele oft enttäuschen, wie diesen Monat Force Commander bewiesen hat. Bevor eine Softwareschmiede Tolkien so verunglimpft, verzichte ich lieber auf das Spiel.*

Alexander Geltenpoth

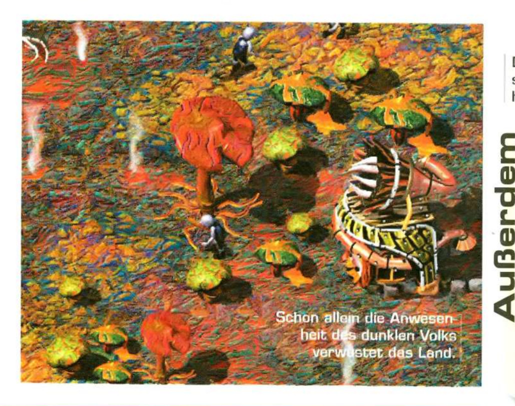
Siedler 4

Aufbaustrategie **Neue Völker, neue Gegner**

BlueByte setzt die beliebte *Siedler*-Serie fort. Im vierten Teil erwarten Sie als neues Volk die Wikinger. Auch die Gegner sind schon bekannt: Das dunkle Volk versucht die ganze Welt zu erobern und bedroht die anderen Rassen. Es sollen wieder drei Kampagnen enthalten sein, in denen der Spieler gegen das dunkle Volk zu Felde zieht. Eine Veröffentlichung ist für das 4. Quartal geplant.

Info: http://www.bluebyte.de

Die Wikinger schaffen fleißig Rohstoffe heran und rüsten auf.



Schon allein die Anwesenheit des dunklen Volks verwüstet das Land.

Außerdem

/// **Activision** arbeitet an **Star Trek Bridge Commander**. Als Captain der Enterprise müssen Sie heikle Situationen in dieser Mischung aus Simulation und Strategie meistern. /// **Sierra** kündigte eine Mission-CD zu **Pharao** an, die im Sommer erscheinen soll. /// Fans programmierten einen Editor zu **Anno 1602**, der auf deren Homepage zum Download steht: http://home.foni.net/~zurborg/Anno1602 ///

Anpfiff – Der RTL-Fußballmanager

WiSim **Spiel wie Flasche leer?**

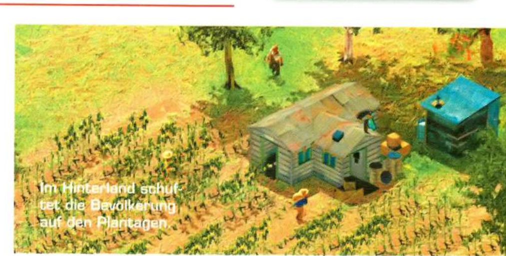
Die Softwareschmiede Silver Style ist eine Kooperation mit Giovanni Trapattoni für den Fußballmanager *Anpfiff* eingegangen. In dem ehrgeizigen Projekt dürfen Sie eine Karriere als Fußballspieler beginnen und später die Rolle des Trainers und Managers übernehmen. Bereits im August soll die WiSim in den Regalen stehen, dann hat Trapattoni wieder fertig.

Info: ***http://www.thq.de***

Giovanni Trapattoni, der ehemalige Trainer von Bayern München, soll bei der Vermarktung von Anpfiff helfen.



Die Abseitsfalle hat nicht funktioniert, der grüne Spieler stürmt auf das gegnerische Tor zu.



Im Hinterland schuftet die Bevölkerung auf den Plantagen.

Tropico

WiSim **Bananenrepublik**

Als Diktator einer Bananenrepublik müssen Sie die Wirtschaft des Landes stärken, Tourismus ins Land holen und innere Konflikte lösen. Wenn das Volk unzufrieden ist und schließlich gar rebelliert, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als das Kriegsrecht zu verhängen ... PopTop konnte schon mit der Entwicklung von *Railroad Tycoon 2* wichtige Erfahrungen im Genre sammeln und wird für *Tropico* etliche Elemente abgewandelt übernehmen. Die WiSim soll Ende des Jahres erscheinen.

Info: http://www.poptop.com



Palmen, Strand und Meer: Damit sind die Touristen schon zufrieden.


OHNE
SIEHT LARA
FLACH AUS!
3D REVELATOR
3D REVELATOR
Schon ab DM 129,-* (Kabelversion)
ELSA
ERAZOR III Pro
ERAZOR III Pro
Ab DM 369,-* oder als Bundle mit 3D REVELATOR DM 429,-*
See it.
Believe it.
Get it.
In jedem gut sortierten Fachmarkt, Fachhandel und bei:
Media Markt
ProMarkt
VOBIS
www.elsa.de
Direktbestell-Hotline 01805 - 801 901 (24 Pf pro Min.)
*Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen des Herstellers.
ELSA
Modems
ISDN Adapters
Networking
Videoconferencing
Graphics Boards
Multimedia Accessoires
Software
Monitors
ELSA AG · Sonnenweg 11 · D-52070 Aachen · Infoline +49-(0)241-606-5113 · Faxline +49-(0)241-606-5199
Das ELSA-Logo ist eine eingetragene Marke der ELSA AG. Alle anderen verwendeten Namen und Bezeichnungen können Marken oder eingetragene Marken ihrer jeweiligen Eigentümer sein. Änderungen vorbehalten.

Budget-Spiele

Titel	Preis
2 in 1 Pack (Swing!)	
Bundesliga Manager/ Eishockey Manager	DM 19,95
Capitalism/Der Reeder	DM 19,95
Der Druidenzirkel/ Dragon's Lair 2	DM 19,95
Elisabeth I./St. Thomas	DM 19,95
F1 Manager Pro/ Rally Racing 97	DM 19,95
Jack Nicklaus 4/ Tennis Manager	DM 19,95
Jetfighter 3 + Add-On/ Air Warrior 2	DM 19,95
Fable/Talisman	DM 19,95
Flying Corps Gold/ Das Hexagon-Kartell	DM 19,95
Metalizer/Echelon	DM 19,95
Mystery Island/ Street Racer	DM 19,95
POD + Add-On/ Speedboat Attack	DM 19,95
Pro Pinball Timeshock/ Pro Pinball The Web	DM 19,95
Stars!/Terra Inc.	DM 19,95
Sub Culture/ Starfighter 3000	DM 19,95
Space Marines/ Total Control	DM 19,95
Super Bubsy/Lollypop	DM 19,95
World Club Football/ Action Soccer	DM 19,95
Activision Good Buy	
Asteroids	DM 29,95
Civilization: Call to Power	DM 29,95
Heavy Gear 2	DM 29,95
Heretic 2	DM 29,95
Blue Byte Classicline	
Battle Isle 3	DM 29,95
Die Siedler 2 Gold	DM 29,95
Die Siedler 3 Gold	DM 99,95
Classique (Ubi Soft)	
Gex 3D	DM 29,95
Speed Busters	DM 29,95
Classique Gold (Ubi Soft)	
Might & Magic Gold	DM 49,95
Rayman Gold	DM 49,95
Electronic Arts Classics	
Dungeon Keeper/Magic Carpet 2	DM 39,95
Dune 2000	DM 39,95
Lands of Lore 2	DM 39,95
Privateer 2	DM 39,95
Sid Meier's Gettysburg	DM 39,95
SimCity 2000	DM 39,95
Syndicate Wars/Dark Omen	DM 39,95
Ultima 8	DM 39,95
Ultima Collection	DM 39,95
Wing Commander 4	DM 39,95
Premier Collection (Eidos Interactive)	
Dark Project Gold	DM 49,95
Deathtrap Dungeon	DM 39,95
Flight Unlimited 2	DM 39,95
Gangsters	DM 39,95
Tomb Raider 3 – DC	DM 49,95
Warzone 2100	DM 39,95
replay (GT Interactive)	
Abe's Exoddus	DM 29,95
Carmageddon (dt.)	DM 29,95
Dark Vengeance	DM 29,95
Imperium Galactica	DM 29,95
M.I.A.	DM 29,95
Myth 2	DM 29,95
Powerslide	DM 29,95
Total Annihilation	DM 29,95
Unreal	DM 29,95
War of The Worlds	DM 29,95
Z + Expansion Kit	DM 29,95
Sierra Originals (Havas Interactive)	
Neo Genesis: Outpost	DM 29,95
Smile & Buy (Hasbro Interactive)	
Arcade Pool 2	DM 29,95
Civilization 2	DM 29,95
Dark Earth	DM 29,95
European Air War	DM 29,95
M1 Tank Platoon 2	DM 29,95
Mechwarrior 3	DM 29,95
Star Trek: Birth of the Federation	DM 29,95
Transport Tycoon Dlx.	DM 29,95
Worms 2	DM 29,95
X-COM 3 – Apocalypse	DM 29,95
Softprice (Infogrames)	
Airline Tycoon First Class	DM 29,95
Der Industriegigant Gold Ed.	DM 29,95
Der Korsar	DM 29,95
Disneys Hercules	DM 29,95
Heart of Darkness	DM 29,95
Holiday Island + Szenarien	DM 29,95
KKND 2	DM 19,95
Mayday	DM 29,95
Silver	DM 39,95
StarCraft	DM 49,95
Star War Monopoly	DM 39,95
V-Rally	DM 29,95
Wargasm	DM 29,95
Superpreiswert (TLC)	
Creatures Deluxe	DM 9,95
Dark Reign	DM 9,95
Descent 2	DM 9,95
MDK	DM 9,95
THQ Classics	
Deadlock 2	DM 29,95
Grim Fandango	DM 49,95
Jack Nicklaus 5	DM 29,95
Jedi Knight/MotS	DM 49,95
Nice 2 King Size	DM 39,95
Rebel Assault II	DM 39,95
Shadows of The Empire	DM 39,95
Star Wars: Rebellion	DM 49,95
Star Wars: Rogue Squadron	DM 49,95
Test Drive 4	DM 39,95
The Dig	DM 39,95
Vollgas	DM 29,95
X – Beyond the Frontier	DM 49,95
X-Wing Alliance	DM 49,95
White Label (Virgin)	
Agent Armstrong	DM 19.95
Baphomets Fluch 2	DM 24,95
Bleifuß Rally	DM 24,95

Freundliches von Hasbro

Budgetspiele | **Hasbro ergänzt die Smile&Buy-Reihe**

Gleich mit fünf neuen Produkten glänzt Hasbro Interactive in seiner Smile&Buy-Reihe: *European Air War, Mechwarrior 3, Rubic's Games, Star Trek: Birth of the Federation* und *Top Words*. Sie haben die Wahl zwischen Pappschachtel (DM 29,95) und kostengünstiger CD-Plastikhülle (DM 19,95).

Info: Hasbro Interactive, Marktstraße 1, 33602 Bielefeld



Links: die Neuzugänge von Smile&Buy. Rechts: Endlich gibt es wieder Neuigkeiten bei den EA Classics.

Klassisch

Budgetspiele | **Electronic Arts bläst zum Preisangriff**

Electronic Arts meldet Budget-Neuzugänge: Im Doppelpack gibt es *Dungeon Keeper* und *Magic Carpet 2* sowie *Syndicate Wars* und *Warhammer: Dark Omen*, ein einzelner Frischling ist *Dune 2000*. Alle Schachteln stehen für jeweils knapp 40 Mark bei Ihrem Händler.

Info: Electronic Arts, Pascalstraße 6, 52076 Aachen









Rückkehr zu Black Mesa

Spielesammlung | **Havas Interactive lockt Neukäufer mit Half-Life-Bundle**

Ab sofort bietet Ihnen Havas Interactive *Half-Life Generation* an. Die Sammlung enthält die deutsche Version von *Half-Life* in der Game of the Year Edition samt dem noch frischen Add-On *Opposing Force*. Für knapp 80 Mark dürfen Sie das alienverseuchte Forschungszentrum Black Mesa durchstreifen.

Info: http://www.sierra.de

Gordon Freeman: der Star von Half-Life



Half-Life-Generation: Wer Half-Life noch nicht besitzt, darf zugreifen.

Außerdem

/// Neues von ak tronic: Für je 20 Mark bekommen Sie **Wet, Autobahnraser 1, Baphomets Fluch 2, Trivial Pursuit, Civilization 2** und **Statego**. **Centipede, HEDZ** und den **Bundesligamanager 98** gibt's schon für 15 Mark. Info: http://www.software-pyramide.de . /// Activision erweitert die Good-Bye-Reihe um **Civilization: Call to Power** und **Heavy Gear 2**. Kosten: je DM 29,95. Info: http://www.activision.de /// **K.O. Boxing** von Data Becker heißt jetzt RTL Boxen Extra und kostet DM 49,95. /// Für je DM 14,95 schickt hemming in der Reihe All Stars unter anderem folgende Titel neu an den Start: **Total Annihilation, Earth 2140, Abe's Oddysee** und **Imperium Galactica**. Info: http://www.hemming.de /// Ubi Soft bietet Ihnen für jeweils 90 Mark **Might & Magic Millennium** (Teil 5 bis 7) und das **Heroes of Might & Magic Double Pack** (Teil 3 mit Add-On **Armageddon's Blade**). /// Für DM 69,95 finden Sie im **Maximum Flight Pack** von Koch Media die Flugsimulationen **Mig Alley, Korea, Apache Havoc** und **Flying Corps Gold**.

Ich mein' ja nur

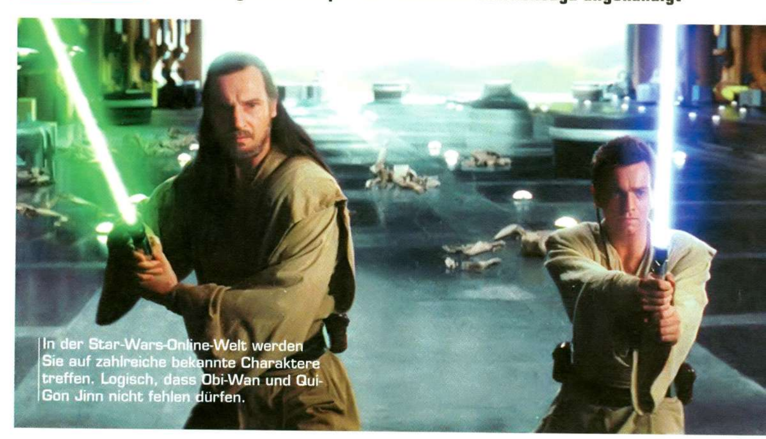


Disharmonie beim Harmonisierungsamt

Unglaublich, was dem Harmonisierungsamt für den Binnenmarkt der Europäischen Union für ein womöglich folgenschwerer Fauxpas unterlaufen ist: Die deutsche Firma Hypermedia GmbH hat Anfang letzten Jahres den europaweiten Markenschutz für die Abkürzung MP3 beantragt. Inzwischen ist der Registrierungsprozess so gut wie abgeschlossen und, passiert nicht noch ein Wunder, muss jeder, der im Geschäftsverkehr den Namen MP3 benutzt, demnächst mit Abmahnungen rechnen. Den EU-Kommissaren war scheinbar nicht aufgefallen, dass es sich hierbei um einen äußerst populären Begriff handelt, den sie laut ihres eigenen EU-Rechts aufgrund eben dieser Popularität hätten gar nicht genehmigen dürfen – armes Europa! **Christian Sauerteig**

Star Wars Online

Online-Simulation **Reinrassiges Onlinespiel der beliebten Sternensaga angekündigt**



In der Star-Wars-Online-Welt werden Sie auf zahlreiche bekannte Charaktere treffen. Logisch, dass Obi-Wan und Qui-Gon Jinn nicht fehlen dürfen.

Für Millionen von Star-Wars-Fans dürfte im Jahr 2001 ein lang gehegter Traum in Erfüllung gehen. Vor wenigen Tagen gab Lucas Arts bekannt, das Entwicklerstudio Verant Interactive (*Everquest*) mit der Programmierung eines exklusiven Star-Wars-Onlinespiels beauftragt zu haben. Das noch namenlose Spiel soll „größer und umfangreicher als *Everquest* werden" und ausschließlich über die Server von Sonys Online-Station (http://www.station.sony.com) gespielt werden können. Geplanter Erscheinungstermin ist im Frühjahr 2001 – wir halten Sie auf dem Laufenden.

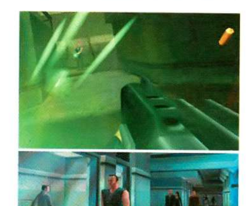
Info: www.lucas-arts.com

Neocron

Online-Adventure **The Sims im 27. Jahrhundert?**

Die Softwarefirma Reakktor arbeitet momentan eifrig an der Fertigstellung eines äußerst viel versprechenden Online-Adventures namens *Neocron*, das Ende des Jahres erscheinen soll. Schauplatz des Spiels ist eine futuristische Metropole im 27. Jahrhundert, in die Spieler einziehen können, um ein mehr oder weniger normales Leben zu führen. In der 3D-Welt werden sich zehntausende von Teilnehmern mit diversen Problemen auseinander setzen müssen, die das Leben des 27. Jahrhunderts so mit sich bringt – kriegerische Auseinandersetzungen inklusive.

Info: www.reakktor.com/neocron/



Leben und sterben lassen im 27. Jahrhundert. Bei Neocron beziehen Sie ein Apartment in einer futuristischen Metropole.

Außerdem

/// Origins PR-Director **Swofford** gab bekannt, dass die Arbeiten am Onlinespiel-Projekt **Wing Commander Online** ab sofort eingestellt sind. /// Online-Provider **AOL** bietet ab sofort eine **Flatrate** (=unbegrenzter Internetzugang zum Festpreis) für **99,- DM** an. /// Bei **www.heat.net** gibt es ab sofort ein spaßiges **2D-Beat-'em-Up** namens **Net Fighter** zum kostenlosen Spielen und Downloaden. /// **Ubi-Soft** übernimmt in Deutschland den Vertrieb des Everquest-Add-Ons **Ruins of Kunark**.

Join the Website



Mit Datango können Sie im wahrsten Sinne des Wortes noch mehr aus dem Netz herausholen. Das Einzige was Sie dazu benötigen, ist der Datango-Player, den Sie auf unserer Cover-CD finden. Nach der Installation können Sie zahlreiche, nach Themen geordnete „Webrides" mitmachen. Webrides sind interaktive Touren durch das WWW, die von einem Webjockey präsentiert werden und Ihnen interessante Seiten zu einem bestimmten Thema vorstellen.

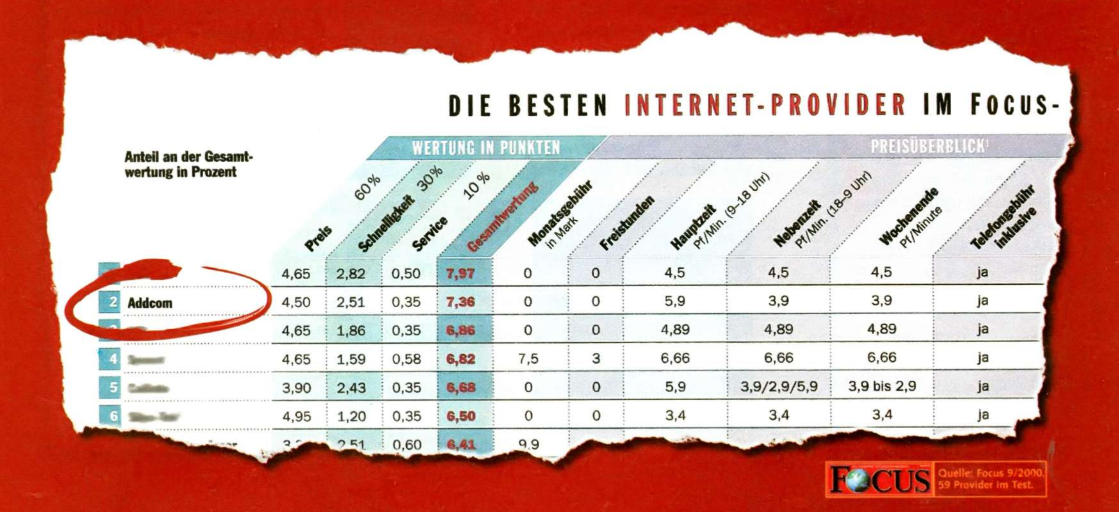
Wir empfehlen Ihnen diesen Monat folgende Webrides (zu finden unter www.datango.de):



In zwölf verschiedenen Rubriken warten Hunderte von Webrides auf Sie. Für PC-Spieler besonders interessant: Der Gaming-Bereich.

- **Musik:** Napster im Stress: Prozess und Betaversion
- **Lifestyle & Erotik:** Girl Power: Internet weiß, was Frauen wünschen
- **Gaming:** Have a break, have a Moorhuhn

Das lassen wir nicht auf uns sitzen.



DIE BESTEN INTERNET-PROVIDER IM FOCUS-

Anteil an der Gesamtwertung in Prozent	Wertung in Punkten: Preis 60 %	Schnelligkeit 30 %	Service 10 %	Gesamtwertung	Preisüberblick[1]: Monatsgebühr in Mark	Freistunden	Hauptzeit Pf/Min. (9–18 Uhr)	Nebenzeit Pf/Min. (18–9 Uhr)	Wochenende Pf/Minute	Telefongebühr inklusive
1	4,65	2,82	0,50	7,97	0	0	4,5	4,5	4,5	ja
2 Addcom	4,50	2,51	0,35	7,36	0	0	5,9	3,9	3,9	ja
3	4,65	1,86	0,35	6,86	0	0	4,89	4,89	4,89	ja
4	4,65	1,59	0,58	6,82	7,5	3	6,66	6,66	6,66	ja
5	3,90	2,43	0,35	6,68	0	0	5,9	3,9/2,9/5,9	3,9 bis 2,9	ja
6	4,95	1,20	0,35	6,50	0	0	3,4	3,4	3,4	ja
[illegible]	[illegible]	2,51	0,60	6,41	9,9					

FOCUS Quelle: Focus 9/2000. 59 Provider im Test.

Jetzt noch besser: **2,9 Pf/Min.** inkl. Telefongebühren. Täglich ab 18 Uhr und das ganze Wochenende.

Der faire Internet Provider. Sonst 4,9 Pf/Min.

- Ohne Grundgebühr
- Ohne Mindestumsatz
- Ohne Verbindungsentgelt



Jetzt wechseln: www.addcom.de

oder unter 0180/5 23 59 90 (24Pf/Min.)

Ich mein' ja nur



Hölle, Hölle, Hölle

Höllisch günstig ist der neue Aldi-PC mit Intel „Pentagramm III" und 666 MHz ... denn wenn es nach dem Wald- und Wiesenprediger Jim Peasboro gehen würde, dienten die meisten Rechenknechte dem Beelzebub! Davon ist der Prediger aus Savannah/Georgia jedenfalls überzeugt. Nach seiner Ansicht liegt der Keim des Bösen auf Ihrer heimischen Festplatte. Um ehemals brave Familienväter davon abzuhalten, Pornoseiten zu besuchen und Bildchen herunterzuladen, hilft laut Peasboro nur der Gang zum Pfarrer mit anschließendem Exorzismus der Festplatte. Wir von der PC Action empfehlen hingegen den heiligen Norton und dessen Helfershelfer. Amen!

Dirk Gooding

Blair Witch Project

DVD Das Grauen kehrt zurück

Kinowelt bringt Ihnen den Kultschocker „Blair Witch Projekt" auf DVD ins traute Heim. Unveröffentlichtes Filmmaterial und speziell angepasste Webseiten auf der DVD runden das Angebot ab.

Info: http://www.kinowelt.de/main.html



BLAIR-WITCH-PROJEKT-DVD: Film plus speziell angepasste Webinhalte.

Die andere Hitparade



Ausgeschaltet? *Dark Project 2* gegen *Soldier of Fortune*? Hirn gegen Muckis? PCA-Redakteure müssen sich jeden Tag aufs Neue diesen Fragen stellen. Doch Szenekenner wissen: Nur *PCA - The Game* bietet Antworten auf alle Fragen.



Ausgebremst? *Need for Speed Porsche* gegen *F1 2000*? Insider und Fachleute rätseln, was das miteinander zu tun haben könnte. Die Diskussion, welches Rennspiel das beste am Markt ist, hat sich seit *PCA - The Game* eh erledigt.



Ausgetrieben? Den *Devil Inside* aufzuspüren, sollte angesichts fader „Exorzist"-Räubereien in Cryos Spiel relativ leicht sein. Erfahrungsgemäß geht es leichter, wenn Sie sich eine ordentliche Runde *PCA - The Game* gönnen.



Ausgeflogen Bob ist unterwegs im Namen des Herrn. Dass hier der Laufbursche auf große Weltrettungsaktion geschickt wurde, ist dem alten Chef wohl nicht aufgefallen. Hätte er *PCA - The Game* gespielt, wäre ihm das nicht passiert.

Ausgelutscht *Force Commander* ist ein *PCA - The Game*-Clone. Und ein schlechter dazu. Selbst redaktionsinternen Technikignoranten ist aufgefallen, dass die Grafik aus *PCA - The Game* besser ist. May *PCA - The Game* be with you!

CeBIT Home

Messe Alles rund um den PC

Vom 30. August bis zum 3. September geht die CeBIT HOME in Leipzig unter dem Motto „The World Online" in die dritte Runde. Aussteller aus den Bereichen Internet/E-Commerce/Online-Dienste, Telekommunikation, Digital Entertainment, PC Multimedia und Software werden erwartet. Auch das Finale der „Offiziellen deutschen *Age of Kings*-Meisterschaft" soll auf der CeBIT HOME ausgetragen werden.

Info: http://www.messe.de/ch00



CeBIT HOME ist der kleine Bruder der CeBIT-Messe in Hannover.

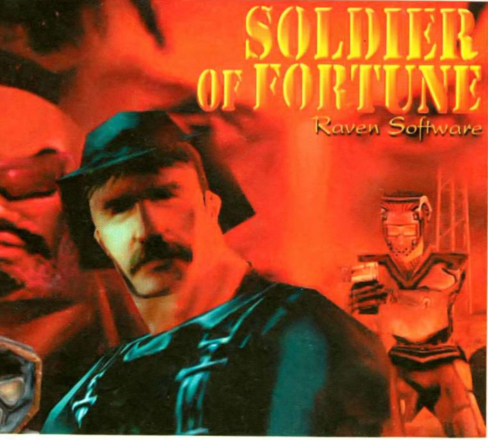
Gewinnspiel: Soldier of Fortune

Zehn SoF-Versionen zu verlosen

Machen Sie mit beim *Soldier of Fortune*-Gewinnspiel. Wir verlosen zehn Mal die deutsche Version von Raven Softwares Söldner-Spektakel. Rufen Sie einfach unter der Nummer **0190/595858*** an und beantworten Sie folgende Frage: Wie heißt der Held des actiongeladenen Ego-Shooters *Soldier of Fortune*? Bei mehreren richtigen Lösungen entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Info: http://www.soldier-of-fortune.com

*Diesel Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet Sie maximal DM 1,80 pro Anruf.



Rufen Sie an und gewinnen Sie eine von zehn Vollversionen.

Ich mein' ja nur



Die Nase vorn

In einem meiner Lieblingsforen im Internet wurde eifrig darüber diskutiert: Welches Spiel riecht am besten? Ja, Sie lesen richtig: Einige Spielekäufer schnüffeln regelmäßig an ihren frisch erworbenen Verpackungen und Anleitungen. Was für den einen nur profaner Lösungsmittel-Gestank ist, erweist sich für andere als wahrer Quell der Lust. Geruchsfavorit sind Module der exotischen Edelkonsole Neo Geo. Trotz Schnupperpreisen haben PC-Spieler bei Pappschachteln und Altpapieranleitungen oft eher unspektakuläre Geruchserlebnisse. Wir überlegen momentan, alle bereits erschienenen Spiele einem Nachtest samt Duftnote zu unterziehen. Doch egal was kommt, die Schnüffelreferenz bleibt das Herrenklo am Hauptbahnhof.

Joachim Hesse

Microsofts Niederlage

Der Software-Konzern verliert wichtigen Rechtsstreit

Seit dem 3. April ist es amtlich: Microsoft hat gegen das amerikanische Wettbewerbsrecht verstoßen. Laut richterlicher Entscheidung hat der Konzern sein Windows-Monopol missbraucht und versucht, mit der Kombination aus Browser und Betriebssystem die Konkurrenz aus dem Feld zu drängen. Das Strafmaß soll in den nächsten Monaten festgelegt werden, ein Berufungsverfahren ist jedoch wahrscheinlich. An der Börse musste Microsoft bereits derbe Kursverluste hinnehmen. Zudem läuft auch im Rahmen der Europäischen Union eine Voruntersuchung wegen des möglichen Missbrauchs der marktbeherrschenden Stellung.



Bill Gates: Wegen illegaler Geschäftspraktiken steht sein Unternehmen am Pranger.

Außerdem

/// Der Aprilscherz der Softwareschmiede **neo** (*Der Verkehrsgigant*) ging in die Hose: Der E-Mail-Server des Unternehmens wurde durch eintrudelnde Anfragen und Proteste kurzfristig lahm gelegt. Die Österreicher hatten aus Spaß ein Spiel namens *Online Wachtel Schiessen* auf ihrer Webseite angekündigt. /// **TopWare** zieht gegen Branchenriesen **Electronic Arts** den Kürzeren: Die Firma hatte behauptet, **EA** habe sich vertrauliche Informationen über die Spielesammlung *Gold Games 3* erschlichen, um eine eigene Kollektion auf den Markt zu bringen. /// Wenn alles klappt, geht der Karlsruher Publisher **CDV** (*Sudden Strike*) Mitte April an die Börse. /// Soundkartenhersteller **Aureal** hat in den USA Konkurs angemeldet. ///

Lord British verlässt Origin

Ultima-Erfinder dreht seinem Baby den Rücken

Überraschung! Kultdesigner Richard Garriott verlässt seine Firma Origin, um sich einem neuen Projekten namens X widmen zu können. Das Spiel soll ähnlich wie *Black & White* auf einem Gut-Böse-Spielprinzip basieren. Vor rund 15 Jahren hatte Garriott, der sich in seiner *Ultima*-Reihe „Lord British" nennt, Origin mitbegründet. *Ultima Online* soll jedoch auch ohne ihn weitergeführt werden. Interessanterweise scheint aber *Privateer Online* auf Eis gelegt worden zu sein.

Überraschung: Richard Garriott sucht einen Neuanfang abseits von Origin.



Ein Kampf in Ultima: Die Rollenspiel-Serie ist das Markenzeichen Garriotts.

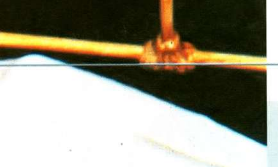


PC CD
ELECTRONIC ARTS
Lösungsbuch von PRIMA GAMES


SEI FIES
SEI MIES
SPIEL
NOX
Westwood
Westwood STUDIOS
www.westwood.com

Eine wie keine

Im Bett mit Angelina: Die amerikanische Oscar-Preisträgerin wird die Hauptrolle im kommenden Tomb-Raider-Film übernehmen.



So, so. Frauen in Computerspielen lassen Sie also kalt. Doch was ist mit diesem hübschen Weibsbild da links? Die Dame heißt Angelina Jolie und spielt demnächst Lara Croft. Na, doch neugierig geworden? Wir verraten alles über die Darstellerin, den Kinofilm und die Zukunft der Tomb-Raider-Reihe.

Fakten

Das Model
Voller Name: Angelina Jolie Voight
Alter: 24 Jahre
Wohnort: Los Angeles
Beruf: Schauspielerin

Der Film
Titel: Noch nicht bekannt
Drehort: England
Drehbeginn: 5. Juni 2000
Filmstart: Herbst 2001
Regie: Simon West
Darsteller: Angelina Jolie, Hulk Hogan

Wenn Sie an Kinofilme zu Computerspielen denken, weckt das vermutlich keine Hochgefühle. *Street Fighter, Mortal Kombat 1* und *2* und *Double Dragon* „glänzten" mit inhaltslosem Gekloppe, *Super Mario Brothers* mit übergewichtigen Klempnern, und die Skripte zu *Doom, Resident Evil* oder *Duke Nukem* wanderten noch vor Drehbeginn in die Altpapiertonne. Der *Wing Commander*-Halblangweiler von Chris Roberts zählt in dieser Reihe cineastischer Flops sogar noch zu den besten Machwerken. Es besteht – vorsichtig formuliert – noch Spielraum, um einen neuen Streifen im Vorderfeld zu platzieren. Das dachte auch Hollywood-Riese Paramount Pictures, der von Core-Design-Chef und Lara-Croft-Erfinder Jeremy Smith die Filmlizenz zur Action-Adventure-Reihe *Tomb Raider* erworben hat. Smith hatte zwischenzeitlich bereits diverse Drehbücher für den Actionfilm abgelehnt, doch jetzt scheint das Vorhaben endgültig Gestalt anzunehmen.

In den Startlöchern

Am 5. Juni beginnen die Dreharbeiten. Archäologin Croft wird wahrscheinlich wieder überall auf der Welt nach versteckten Artefakten suchen müssen. Die meisten Orte werden in den englischen Pinewood Studios nachgestellt, wo auch einige James-Bond-Filme auf Zelluloid gebannt wurden. Geplant sind zusätzlich verschiedene Außenaufnahmen an realen Schauplätzen: Das Drehbuch von Patrick Massett und John Zinman sieht dabei unter anderem angeblich das knapp 450 Meter hoch über London schwebende „London Eye" vor, eine bewegliche Aussichtsplattform mit 32 verglasten Passagierkapseln. Als Produzenten stehen Laurence Gordon (*Stirb langsam, Vertrauter Feind*), Lloyd Levin (*Predator 2, Event Horizon*) und Colin Wilson fest. Co-Produzent wird Eidos-Gesamtchef Charles Cornwall, die Regie übernimmt Simon West (*Con Air, Die Tochter des Generals*). Gerüchten zufolge werden auch Gespräche mit Wrestling-Legende Hulk Hogan geführt, der einen der Bösewichte mimen soll. Auf der Leinwand wäre der 46-jährige Muskelmann dank Gastspielen in *Der Hammer, Der Ritter aus dem All* oder *Rocky 3* jedenfalls kein Neuling mehr. Ob auch ein gewisser Dr. Jones und seine Peitsche einen Gastauftritt haben werden, wollte niemand bestätigen oder dementieren. So weit, so gut. Doch stehen oder fallen wird der Streifen sicherlich durch die Person, die Lara Croft ihren Körper leihen wird.

Und die Gewinnerin ist …

Das mittlerweile fast zweijährige Tauziehen um die Hauptdarstellerin scheint ein Ende gefunden zu haben. Nachdem bereits Schauspielgrößen wie Sandra Bullock oder Jennifer Lopez im Gespräch waren, fiel die Wahl jetzt auf Angelina Jolie, die im März für ihre Rolle im Film *Durchgeknallt* einen Oscar für die beste weibliche Nebenrolle verliehen bekam und schon drei Golden Globes in der Vitrine stehen hat. Angelina Jolie, die



Hauptsache leger: Auf den Schlampenlook stehen nicht nur Männer, wie Angelina freizügig gesteht.

neue Lara Croft. Bisher profitierten üppige Models in Minishorts und hautengem, grünen Oberteil von ihrem Job als Lara-Double. So durfte Ex-Lara-Model Rhona Mitra an der Seite von Dauer-Highlander Christopher Lambert im Film *Beowulf* mitspielen und eine Musik-CD aufnehmen, Ex-Lara-Model Nell McAndrew lies sich immerhin hüllenlos im Magazin Playboy ablichten. Bei Angelina Jolie ist alles anders. Bei ihr kann sich auch Lara Croft einmal zurücklehnen und sich im Licht der Doppelgängerin sonnen. Geboren wurde Angelina am 4. Juni 1975 in Los Angeles. Ihr Vater ist der berühmte Schauspieler, Oscar- und Golden-Globe-Gewinner Jon Voight (*Heimkehr*). Trotz ihrer 24 Jahre hat die junge Frau bereits Einiges hinter sich: eine Ehe mit Trainspotting-Star Johnny Lee Miller (spielte „Sickboy"), Auftritte am Theater, mehrere Kinofilme wie *Hakkers* (1995), *Gia – Der Preis der Schönheit* (1998), *Playing by Hearts* (1998) oder zuletzt in *Der Knochenjäger* (1999). Als Nächstes ist sie an der Seite von Nicolas Cage in *Gone in 60 Seconds* und von Antonio Banderas in *Dancing in the Dark* zu sehen.

Angelina und Lara

Außergewöhnlich sind auch Ihre privaten Interessen. Angelina liebt Beerdigungen (!), rohes Fleisch und Tattoos. Zu Lara Croft hat sie auch bereits ein Verhältnis aufgebaut: „Sie ist alles, denke ich, was ich gerne sein würde und genau diejenige, mit der ich mich gerne mal verabreden würde", gesteht die Schauspielerin, die sich offen dazu bekennt, auch mal mit Frauen ins Bett zu steigen. Dabei braucht Angelina sich doch nun wirklich nicht vor ihrem Spiegelbild im Wäschetrockner zu verstecken, denn die Zeiten in denen sie noch wegen Zahnspange, Brille und schlaksiger Figur gehänselt wurde, sind lange vorbei. Um ihrem virtuellen Vorbild nicht nur optisch Paroli bieten zu können, wird sich die Oscar-Preisträgerin vor Filmbeginn in England einem speziellen Kampftraining unterziehen. Falls Sie der Dame gerne persönliche Tipps geben oder Komplimente machen wollen, schreiben Sie ihr doch einfach direkt: Angelina Jolie; 5757 Wilshire Blvd.; LA, CA 90036; USA.

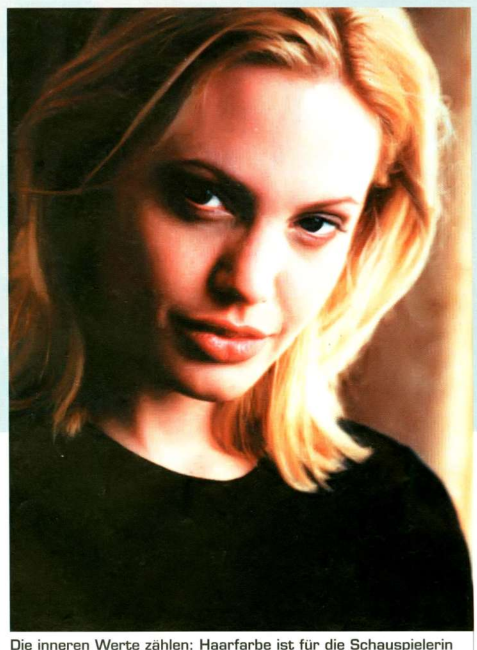


Tomb Raider, das Spiel

Und was passiert mit der *Tomb Raider*-Reihe am Computer? Eidos-Deutschland-Chef Rolf Duhnke gesteht: „Lara Croft wurde aus verschiedenen Gründen überhitzt. Es ist diskussionsbedürftig, ob man zum Ausbau einer Marke wie Lara Croft wirklich jedes Jahr einen neuen Titel auf den Markt bringen muss." Neue Töne, die Eidos hier anschlägt, gerade auch im Angesicht der *Tomb Raider*-Jacken, -Rucksäcke, -Hemden, -Geldbeutel, -Sonnenbrillen, -Statuen, Auftritten in Musikvideos und Werbespots sowie der aktuellen Budget-Neuheiten *Tomb Raider 3 – Director's Cut* und *Tomb Raider-The Trilogy*. Erwartet uns in diesem Jahr etwa kein *Tomb Raider 4 – Director's Cut* oder *Tomb Raider 5* zu Weihnachten? Möglicherweise ist der Markt mittlerweile tatsächlich gesättigt. Teil 4 hat sich laut Dunke für PC und Playstation zusammen zwischen 400.000 und 500.000 Mal verkauft. Eine stolze Zahl, trotzdem nur etwa 65% des Rekord-Umsatzes von *Tomb Raider 3*. Neue Ideen müssen her. Wir werden erleben, was die Zukunft noch alles für uns bereithält. Ähnlich wie bei Capcoms *Street Fighter* ist ein Spiel zum Film durchaus denkbar. Äußern wollte sich Eidos hierzu jedoch noch nicht: „Es gibt noch nichts Spruchreifes", betont Marcus Behrens, Product Development Manager bei Eidos. Doch Eidos hat auch noch Zeit, sich zu entscheiden: Erst im Herbst 2001 soll *Tomb Raider* in den Kinos anlaufen.

Joachim Hesse

Auch ein Rücken kann entzücken: Wie man sieht, liebt Angelina Tätowierungen. Alle Stellen wollte sie uns jedoch auch auf Nachfrage nicht verraten.



Die inneren Werte zählen: Haarfarbe ist für die Schauspielerin nicht so wichtig. Für Tomb Raider trägt sie jedoch nicht blond.

Ich bin es, Lara Croft!

„Ich bin es, die einzig echte Lara. Okay, ich schlüpfe auch manchmal in andere Rollen, aber im Kino dürft ihr mich bewundern ... und das ist es doch schließlich, was zählt, oder?"

Angelina Jolie

„Ich bin es, die einzig echte Lara. Okay, meine Schönheitskur auf der Renderfarm ging nicht spurlos an mir vorüber, dennoch bin ich immer noch „echter" als meine fleischigen Möchtegern-Ebenbilder."

Render-Lara

„Ich bin es, die einzig echte Lara. Okay, mein Dasein beschränkt sich im Grunde auf kurze Abstecher zu einschlägigen Spielemessen und Werbeveranstaltungen, trotzdem stehen mir die Shorts und das grüne Top am besten."

Lara Weller


TEU

CLUB DER FELINNEN

Was haben Yetis und computerspielende Frauen gemeinsam? Beide Spezies soll es geben. Beide sollen vereinzelt schon gesehen worden sein. Doch über ihre Lebensgewohnheiten ist wenig bekannt. PC Action schafft zumindest in einem Punkt Abhilfe: Wir haben für Sie drei Vollblut-Spielerinnen ausfindig gemacht. Das Ergebnis war ein explosives Gespräch ...

Drei Engel für Charly? Tanja, Sandra und Katrin (von links) sprachen mit PC Action über ihr Hobby Computerspiele, über ihre Erfahrungen im Netz und über Männer, die nicht verlieren können.

PC ACTION Welche anderen Hobbys habt ihr?

Tanja: PlayStation spielen, meine Katzen, Internet. Bücher lesen, aktiv Rollenspiele spielen. Was mach' ich denn sonst noch gern? *(überlegt kurz).* Lebensmittel einkaufen gehen ...

Sandra: *(trocken)* Geiles Hobby. *(lacht)*

Tanja: Ja, das ist ein Hobby. Ernsthaft. *(lacht)* Das mach' ich, wenn ich böse bin. Dann geh' ich Lebensmittel einkaufen. Ich stell' mir vor, was ich alles essen könnte und kauf' mir das.

Sandra: Sandra geht auf Friedhöfe *(nickt bestätigend und grinst)* und macht da Fotos. Grabsteine fotografieren finde ich gut. Dann stelle ich mir vor *(mit tiefergestellter Stimme, scherzhaft)* „Das ist das Grab meines Opfers". Und ich schreibe Gedichte dazu. Außerdem ist mein Kater mein Hobby, ich lese gern und chatte.

Katrin: Ich glaub', ich kann da nicht so mithalten mit den Grabsteinen und dem Einkaufen. *(kollektives Gelächter)* Meine Hobbys beziehen sich auf das Internet allgemein und den PC ... und sonst – schrecklich langweilig – lesen. Und Sport. Außerdem spiele ich ganz gern stinknormale Brettspiele.

PC ACTION Wie häufig oder wie lange spielt ihr am PC?

Tanja: Sechs Stunden am Tag auf jeden Fall. Online und offline. Am Wochenende, wenn mich die PlayStation packt, auch mal von samstagmorgens bis samstagnachts. Dann guck' ich ein bisschen fern, schlafe und spiele am Sonntag weiter. Bei *Final Fantasy* war das so. Drei Wochen spielen, zwischendrin ein bisschen schlafen. Da hatte ich Urlaub. War schön. Ich hatte auch Tage, da habe ich zwölf Stunden *Unreal Tournament* gespielt und nur trainiert, damit Clans auf mich aufmerksam werden.

Sandra: Bei mir ist das ähnlich. Sechs Stunden kommen hin. Zwei Mal die Woche auch acht oder neun Stunden. Bis morgens, manchmal bis ich nicht mehr kann, Kopfschmerzen habe und mir die Schultern wehtun.

Katrin: Bei mir läuft das phasenweise. Am Anfang war es superextrem mit *EverQuest*. Ich habe jede Minute genutzt, auch bis zum Umfallen. Das hat sich etwas relativiert. Ich kann sehr gut einen Abend nicht spielen – man redet hier echt wie bei einer Suchtgruppe, total bescheuert *(lacht, fasst sich an die Stirn)* – mal nicht zu spielen, macht mir im Moment wenig aus. Aber wenn das Expansion-Pak rauskommt, ändert sich das vielleicht ...

Tanja: *(schüttelt den Kopf)* Ich könnte nicht aufs Spielen verzichten. Das geht bei mir nicht. Ich spiele, seit ich klein bin. Ich kenne es nicht an-



ders. Ich spiele nur. Ich spiele am Wochenende, ich spiele jeden Tag, ich brauch' das.

Katrin: Das würde ich als beängstigend empfinden, wenn mir das so gehen würde.

Sandra: Also ich finde es jetzt schon beängstigend, obwohl ich momentan eher wenig spiele. Wenn ich zwei Tage nicht gespielt habe oder im Chat war, drehe ich echt ab. Ist schon heftig.

Tanja: Ich find's nicht gefährlich. In dem Moment, wo man Internet hatte, gab es genug Leute, die jeden Tag gechattet haben. Bevor ich blöd mit irgendwelchen Leuten rumlaber', die ich sowieso nicht kenne und gar nicht kennen lernen möchte, spiele ich lieber und verbessere meine Fähigkeiten.

STECKBRIEF
SANDRA BÖRNKE

Alter, Familienstand: 22, ledig
Berufswunsch: Informatikkauffrau
Nickname: Trinit_y
E-Mail-Adressen: trinit_y@syncit.de
Homepage: http://the-force.gametown.de
Lieblingsgenre: Ego-Shooter
Lieblingsspiele: Unreal Tournament, Age of Empires 2, Moorhuhn, Drakan
Seit wann spielst du? Seit 1995

» Wenn ich spiele, tauche ich in eine andere Welt ab. Das ist wie bei einem guten Buch, bloß besser. Außerdem finde ich es faszinierend, mit anderen Spielern aus ganz Deutschland im Netz zu zocken oder mit meinen Freunden im Team zu spielen. Dazu kommt bei *Unreal Tournament* dieser ‚Kick', denn immerhin geht es um ‚dein Leben'... «

Katrin: Ich meinte auch nicht gefährlich, sondern beängstigend. Wenn man mit anderen Leute redet, die nichts mit Computerspielen zu tun haben – für die ist das absolut anormal. Beängstigend ist, wenn man vom wirklichen Leben Abstand nimmt, dass man sich so extrem damit identifiziert und andere Sachen vernachlässigt oder vergisst.

Tanja: Vergessen würde ich nicht sagen. Es ist ein Hobby. Manche Leute mögen Angeln. Die sind total bekloppt, was das Angeln angeht und andere Leute können sich DAMIT nicht identifizieren.

Katrin: Ich seh' das ja genau so. Andere Leute hocken sechs Stunden am Abend vorm Fernseher. Es ist meiner Meinung nach viel besser, interaktiv etwas zu machen.

PC ACTION Glaubt ihr, dass allgemein eine Gefahr besteht, was den „Konsum" von Computerspielen betrifft?

Sandra: Dass du dich einkapselst. Ja.

Tanja: *(nickt)* Hab' ich auch getan. Ich kapsle mich ein, muss ich ganz ehrlich sagen. Ich muss nicht rausgehen. Wenn ich rausgehe, habe ich das Gefühl, mein Computer fehlt mir. Man kapselt sich aber, was Internet allgemein angeht, sehr schnell ab.

„Wenn ich zwei Tage nicht gespielt habe oder im Chat war, drehe ich echt ab. Ist schon heftig.«

Katrin: Ich sehe bei *Everquest*, dass viele Leute das Spiel zu ernst nehmen. Manche loggen sich bei Kleinigkeiten aus, über die ich nur lachen kann, und lassen sich wochenlang nicht mehr blicken, weil sie stinksauer sind.

PC ACTION Liegt das an den Menschen selbst oder können Spiele dazu führen, so zu werden?

Tanja: Ich finde, das liegt an der einzelnen Person. Menschen, die im realen Leben nicht so den Kontakt zu anderen finden, also wirklich der Loser sind, kommen in diesen Spielen an die Macht *(zustimmendes Nicken von Sandra und Katrin)*. Ich hab' Menschen kennen gelernt, die sind im realen Leben ... mit denen würd' ich nicht mal sprechen, weil die einfach nur blöd sind. Durch das Spiel und wie sie sich darin verhalten, sind sie so toll, dass sie sich verwirklichen können. Was Indizierung betrifft:



STECKBRIEF
TANJA BUNKE

Alter, Familienstand: 23, ledig
Beruf(swunsch): keine Aussage
Nickname: Mephistopheles; BeasT; Creatures[Myst]
E-Mail-Adresse: createuremyst@hotmail.com
Homepage: http://www.toeffi.de
Lieblingsgenre: Ego-Shooter, Rollenspiel, Action-Adventure
Lieblingsspiele: Unreal Tournament, Nox, indizierter Titel, Final Fantasy 7 und 8, Wet – The Sexy Empire :-)
Seit wann spielst du? Seit meinem 7. oder 8. Lebensjahr

» Faszinierend ist, dass man aus der realen Welt flüchten und sich in seine Charaktere hineinversetzen kann. Zudem ergibt sich bei Multiplayerspielen die Gelegenheit, andere Spieler kennen zu lernen und Bekanntschaften zu schließen. Und PC-Spiele faszinieren mich, weil ich mich dabei einfach nur entspannen kann. «

Halte ich für Blödsinn – zu sagen, Spiele seien gewaltverherrlichend oder können Leute unter 18 Jahren beeinflussen. Dass Spiele aggressiv machen können, kann ich allerdings bestätigen. Manchmal kann es passieren, dass ich mein Gamepad gegen die Wand klatsche …

Katrin: … andererseits dienen Spiele dem Aggressionsabbau. Das ist so eine Wechselwirkung …
Tanja: Richtig. Wenn ich sauer bin, zum Beispiel mit meiner Mutter Streit habe, gehe ich auf einen Server, um ein paar Newbies zu fraggen.
Katrin: Ich sehe das bei meinem Freund René. Wenn der schlecht drauf ist, spielt er zwei, drei Stunden, dann geht's ihm wieder gut. Vielleicht hängt das von der Stimmung ab und von der Persönlichkeit.

PC ACTION Wie seid ihr zum Spielen gekommen?
Tanja: Ich habe angefangen, auf Konsolen zu spielen. Mein Vater hat dafür gesorgt, dass ich diese Erfahrungen sammelte. Dann hatte ich einen Amiga, ging weiter durch alle Konsolen bis zum PC. Ich hab' nie mit Puppen gespielt, immer nur am Computer.
Sandra: Ich hatte früher ein Atari. Das habe ich mit Leidenschaft gespielt. Irgendwann war's halt langweilig und wir haben es verscherbelt *(lacht)*. Später, mit 18, hatte ich einen Freund, der einen Computer besaß. Da war's um mich geschehen.
Die PC-Action-Redakteure sind etwas verwirrt. Warum war's um sie geschehen? Wegen des Computers oder wegen des Freunds? Sie haken noch mal nach …

» Und wenn ich [Männer] 15:1 vom Platz jage, dann schreien sie: „Hilfe! Mich hat ein Mädchen geschlagen!" «

Sandra: Ja, wegen des Computers *(plötzliches Loslachen)*. Nein, nein, nein, nein-nein-nein, um Gottes Willen …
Katrin: Wegen des Computers … *(lacht)*
Tanja: Der hatte 'nen Athlon mit GeForce … *(lacht)*
Sandra *lacht laut und „gesteht":* Ich hab' dich nur geliebt wegen deines Computers! Nein, Quatsch. Er hatte eben einen Computer und ein paar Spiele und das hat mich fasziniert. Ich könnte jetzt noch mehr sagen, aber das wäre zu peinlich …
Plötzlich scheint das Interview etwas aus dem Ruder zu laufen. Tanja redet zwar noch mit den Redakteuren. Sandra und Katrin führen aber ein (offenbar lustiges) Privatgespräch. Das verwirrt letztendlich auch Tanja, die vergisst, was sie sagen wollte. Schade eigentlich. Wir führen unser Gespräch mit Katrin weiter, nachdem sich die Situation beruhigt hat.

PC ACTION Wie bist du zum Spielen gekommen?
Katrin: Eigentlich völlig bescheuert. Das war vor einem Jahr. Ich bekam *Everquest* von einem Arbeitskollegen meines Freundes, hatte keine Ahnung, was das ist. Ich hab' schon vorher gespielt, aber keine Online-Spiele. Ich hab's einfach mal installiert, reingeschaut und das war's dann. Begonnen hat alles ähnlich wie bei Tanja und Sandra.
Zwischenzeitlich kommuniziert Tanja mit unserem Fotografen, der ständig um die drei Damen herumtänzelt. Sie beschwert sich scherzeshalber, dass er abdrückte, als sie einen unpassenden Gesichtsausdruck an den Tag legte. „War ohnehin unscharf", antwortet dieser. „Wos? Was bin ich? Unscharf?", kommt die Retourkutsche von Tanja. „Ich geb' dir gleich unscharf." (kollektives Gelächter). „Ich

»Gegen Leute zu verlieren, die ich nicht leiden kann, ist tödlich. Ich geh' erst mal auf einen Server und schlachte ganz mies irgendwelche Newbies ab.«



meinte doch auf dem Film, rein technisch gesprochen", versucht sich der Fotograf (vergeblich) rauszureden.

PC ACTION Was sagen eure Freunde dazu, dass ihr Computer spielt?

Tanja *(trocken)*: Der musste gehen. Der ist gegangen worden.

Sandra: *lacht.*

Katrin: *lacht.*

Sandra: Nachdem ich von meinem Ex-Freund getrennt war – der, der den PC hatte, in den ich mich sozusagen verschossen habe *(lacht)* – bin ich mit Jannis zusammengekommen, der beim [mTw]-Clan ist. So kam ich zu *UT*. Aber das wollte ich eigentlich nicht erzählen. Er findet das total super, ist begeistert. Seine vorherigen Freundinnen konnten mit Computerspielen nicht so viel anfangen.

Katrin: Ich glaube, dass es allgemein sehr schwer zu vereinbaren ist, wenn nur einer so intensiv spielt. Vor allem, weil es nicht ist wie bei jedem anderen Hobby, bei dem du nebenbei ein bisschen rumbastelst oder Fensterbildchen schneidest und dann dich mit deinem Freund unterhältst. Du bist irgend wie … „weg". Obwohl du da bist.

Tanja: Gehen wir mal davon aus, du spielst ein bestimmtes Spiel sehr intensiv. Sich einen Freund zu holen, der das nicht spielt … kannste nichts mit anfangen. Wenn du sagst, „tut mir Leid, Schatzi, jetzt nicht, ich will spielen", fragt er doch, ob ich sie noch alle hätte. Jemand aus der *UT*-Szene? Nö, da habe ich lieber keinen Freund.

Sandra: Man muss Kompromisse eingehen …

Tanja: Nö. Nicht wirklich. Guck' dir die Bekloppten doch an.

Sandra: Ich meine nicht unbedingt aus der *UT*-Szene. Man muss Kompromisse eingehen. Das ist mein Hobby und das müsste mein Freund verstehen. Andersrum würde ich auch weniger

»Ich würde behaupten, dass Frauen besser verlieren können als Männer.«



STECKBRIEF KATRIN HÄNSGEN

Alter, Familienstand: 25, ledig
Beruf: Produktmanagerin
Nickname: Lavinia
E-Mail-Adresse: ladylav@hotmail.com
Homepage: -
Lieblingsgenre: Rollenspiele, Adventures, Jump & Run
Lieblingsspiele: Everquest, Age of Empires, Rayman
Seit wann spielst du? Seit 1995

» Spiele sind interaktiver als Fernsehen, besonders Online-Spiele. Sehr faszinierend ist auch, dass man alles um sich herum vergisst (oder ist das eher beängstigend? Hehe.). Ich denke, Online-Spiele faszinieren noch stärker durch die Community – seit ich *Everquest* spiele, haben ‚normale' Spiele jeden Reiz verloren. «

spielen, weil mir das nicht so wichtig ist, dass ich keine Beziehung führen möchte.

Katrin *(zu Tanja)*: Du musst das auch mal aus der anderen Sicht sehen. Ich hatte immer Verständnis, dass meinem Freund René das Spielen so viel Spaß macht, ich habe mich total dafür begeistert und ihm zugehört, wenn er mir was darüber erzählt hat. Ich fánd das gut. Aber irgendwo bleibt da eine ganze Menge auf der Strecke und das muss man auch erkennen. Ich verstehe beide Seiten. Ich kenne *Everquest*-Spieler, die totalen Beziehungsstress haben, so bescheuert das klingen mag.

Sandra: Meistens ist es andersrum, weil die meisten Frauen überhaupt kein Verständnis haben. Ich denke einfach, dass wir wirklich Ausnahmen sind.

PC ACTION Wie reagieren männliche Spieler allgemein und wie, wenn sie verloren haben?

Tanja: Nicht gut. Zunächst sind Männer heiß darauf, bei *Unreal Tournament* One on One zu spielen. Und wenn ich sie dann 15:1 vom Platz jage, dann schreien sie: „Hilfe! Mich hat ein Mädchen geschlagen!" Es kommen so Ausflüchte wie „Ja, ich hab jetzt nicht 100 Prozent gespielt." Dann kommt von mir: „Ich auch nicht." *(lacht)* Wenn ein Mann weiß, da ist eine Frau auf dem Server, spielen die wie bekloppt. Die laufen alle hinter einem her und wollen einen abschlachten. Ich find' das gar nicht so gut *(grinst verschmitzt)*.

Sandra: Ich würde das nicht so krass ausdrücken. Wahrscheinlich auch, weil ich mit Jannis zusammen bin, werde ich nett begrüßt. Die sind alle stolz auf mich. Auf der anderen Seite habe ich ähnliche Erfahrungen gemacht. Wenn ich gewonnen habe, kommt ein „Ja, aber!" *(hebt den Zeigefinger)*. Häufig heißt es: „Du cheatest ja."

Katrin: Bei *Everquest* ist alles ein bisschen anders. Da ist es sehr undurchsichtig, wer Mann und wer Frau ist. Leute fragen auch selten, außer du spielst länger mit ihnen zusammen. Es ist eben ein Rollenspiel. Du verkörperst folgerichtig die Figur, die du spielst. Obwohl René behauptet, man habe Vorteile als Frau, weil man öfter mal einen Gegenstand geschenkt bekommt …

PC ACTION Welche Erlebnisse habt ihr beim Spielen gehabt?

Tanja: Besonders positiv war, dass ich einen Spitzenspieler aus Amerika kennen gelernt habe. Wir haben geflirtet und sind seitdem richtige Freunde. Ein besonders schlechtes Beispiel? Da gab es einen Menschen, der hat mich angegraben und ich habe ihn abblitzen lassen. Dann bekam er mit, dass sich mit jemand anderem etwas angebahnt hat und wischte mir richtig mies eins aus.

Katrin: So was passiert echt nur, wenn eine Frau dabei ist. Da tobt die Hölle. Ich denke mir manchmal: Mein Gott, Jungs, nehmt keine Frau auf, dann habt ihr keinen solchen Trouble. Bleibt cool!

Sandra: Besonders positiv war, dass ich dich kennen gelernt habe *(schmachtender Blick zu Tanja, gemeinsames Grinsen)*. Ne, fällt mir gerade nichts Außergewöhnliches ein, Negatives sowieso nicht. Positiv ist eigentlich alles.

Katrin: Negatives fällt mir auch nichts ein. Positiv: Ich bin im Spiel verheiratet, das ist sehr abgefahren. Ich hab' dem Spieler irgendwann mal geholfen, was ihn so begeisterte, dass er mich nicht mehr in Ruhe gelassen hat *(lächelt)*. Positiv ist allgemein, dass ich viele Menschen kennen gelernt habe.

PC ACTION Warum gibt es so wenige Frauen, die Computer spielen?

Tanja: Ich weiß es nicht. Vielleicht wegen der Erziehung? Vielleicht, weil es heißt, die Frau habe sich dafür nicht zu interessieren. Technische Sachen sind halt für den Mann. Ich glaube, es liegt zum größten Teil an der Erziehung.

Katrin: Es hat wohl auch viel mit Ängstlichkeit zu tun. Viele Frauen fürchten vielleicht, was kaputt zu machen, fragen sich: „Wie fasst man die Maus an?". Das könnte sich jetzt langsam ändern, wenn immer mehr Mädels bereits mit dem PC aufwachsen.





Auf der Cover-CD
Seltene Spezies
Eine nicht ganz ernst gemeinte Videoreportage über das Thema computerspielende Frauen.
Expedition.mpg

Sandra: Wenn es mehr Männer geben würde, die sich mit ihrer Freundin hinsetzen und erklären, würde es mehr Frauen geben, die sich mit dem PC auseinander setzen und daran Spaß haben. Ich habe schon mit elf oder so einen kaputten Videorekorder zerlegt und wieder zusammengebaut, bis er wieder heil war.

PC Action Was macht euch bei Spielen an?
Tanja: Ich bin eine Frau und es heißt immer, die können das nicht. Jetzt spiele ich dieses Spiel und zeig' den Jungs, was wir drauf haben. Ganz einfach. Es ist eine Genugtuung, besser zu sein als die meisten anderen. Ich versuche, ein blödes Gerücht zu widerlegen.
Sandra: Ein bisschen ist das bei mir auch so. Die Rolle des Underdogs spornt an. Aber eigentlich spiele ich *UT* wegen des Kicks. Du sitzt davor und zitterst. Gehst um die Ecke. Steht er da oder nicht?
Katrin: Bei *Everquest* ist spannend, eine komplett neue Welt kennenzulernen. Das beginnt damit, Essen beschaffen zu müssen, zu jagen und Kontakte zu knüpfen, um bestimmte Sachen zu erreichen. Das war der erste Reiz: Dass ich eine funktionierende Gesellschaft vor mir habe. Das hat die Offline-Spiele bei mir abgelöst und den Fernseher komplett aus meinem Leben eliminiert. Ich kann mir vorstellen, weniger zu spielen, aber nicht, dass ich all die Leute nicht mehr treffe.

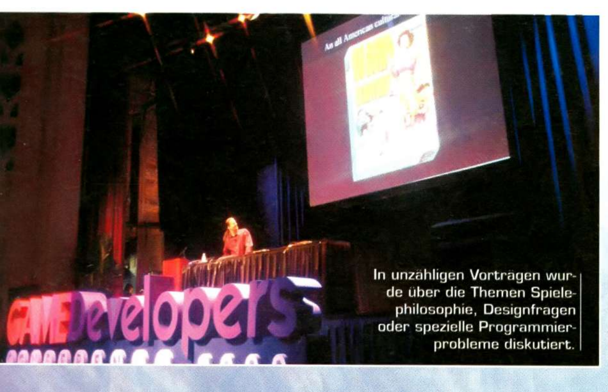
PC Action Wie könntet ihr einer Frau Mut machen, am Computer zu spielen?
Nachdenkliches Schweigen im Raum.
Katrin: Vielleicht eine Fraueninitiative gründen? Wie Tupper-Partys ... *(lacht)*
Sandra: Sie sollten Freunde in ihrem Umkreis ansprechen, sich das angucken und eine eigene Meinung darüber bilden. Vielleicht bringt es Spaß. Keine Scheu haben!
Tanja: Es gibt viele weibliche Spieler da draußen. Die verstecken sich. *(grinst)* Einen Aufruf sollte man starten. Frauen verbindet euch und spielt mit uns! In Amerika gibt es bereits eine Frauen-Community. Einfach ausprobieren! Sie probieren doch auch sonst jeden Scheiß.

PC Action Sind Frauen bessere Verlierer als Männer?
Tanja: Ich sag's mal so. Ich kann's nicht leiden, zu verlieren. Ich find's schlimm, zu verlieren. Es kommt aber drauf an, gegen wen. Wenn ich jemanden mag, macht es mir nichts aus. Wenn's ein Mensch ist, den ich mag und immer verliere, dann sag ich: „Mit dir spiele ich nicht mehr." Dann ist's vorbei. Ich geh' in so ein Spiel und weiß, ich verliere 15:0 und denke nur *(flötet grinsend)* „Du Arschloch". Gegen Leute zu verlieren, die ich nicht leiden kann, ist tödlich. Ich geh' erst mal auf einen Server und schlachte ganz mies irgendwelche Newbies ab.
Sandra *(lacht)*: Ich kann ganz gut verlieren. Mir geht's ähnlich, wenn ich gegen jemand verliere, den ich nicht besonders mag. Da bin ich vielleicht ein bisschen grantig.
Tanja: Es gibt Gegner, die sind weltklasse. Da ist es schon ein Erfolg, nur 15:3 zu verlieren. Da sag' ich mir, dass ich im Prinzip nicht verloren habe.
Katrin: Ich würde behaupten, dass Frauen besser verlieren können als Männer. Der sportliche Gedanke ist vielleicht nicht so extrem. Frauen stecken Niederlagen wohl besser weg und fühlen sich nicht derart persönlich angegriffen.

Harald Fränkel

AUFRUF AN DIE DAMENWELT

„Einen Aufruf sollte man starten. Frauen verbindet euch und spielt mit uns!" Was Tanja Bunke während des Interviews gesagt hat, brachte uns auf eine Idee. Die PC Action möchte den Gedanken einer Frauen-Community unterstützen! Also: Weibliche Zockerinnen, die an einem Erfahrungsaustausch interessiert sind, können sich bei uns unter leserbriefe@pcaction.de melden. Schickt euren eigenen Steckbrief mit Foto! Wenn die Zahl der verspielten Damen tatsächlich so hoch ist, wie unsere Gesprächspartnerinnen mutmaßen, könnte sich das auch auf die weitere Berichterstattung in unserem Magazin auswirken.



In unzähligen Vorträgen wurde über die Themen Spielephilosophie, Designfragen oder spezielle Programmierprobleme diskutiert.



Überdimensionierte Kegelbahnen sorgten für lustige Szenen während des Messealltags.

Blick nach vorne

Jedes Jahr im März treffen sich im kalifornischen San Jose die Spieleentwickler, um sich in Workshops, Vorträgen und Diskussionsforen über die Zukunft der Spiele auszutauschen.

Nicht nur der CIA oder BND haben die Lizenz zum Spitzeln, auch die PCA verfügt über einen gut funktionierenden Geheimdienst. Beispiel: Game Developers Conference. Hier trifft sich hinter verschlossenen Türen die Spiele-Industrie und debattiert über die Zukunft der PC-Spiele. Wir haben unsere Agenten losgeschickt, um die neuesten Entwicklungstrends für Sie in Erfahrung zu bringen ...

Noch mehr Speicher, noch höhere Taktfrequenz, noch raffiniertere Grafikchips: Wer glaubt, die nächsten Hardwaregenerationen würden die Spieleentwickler lediglich dazu bringen, mehr Pixelpracht und Grafikzauber auf die Bildschirme zu bringen, liegt falsch. Während der Vortragsreihen und Workshops im San Jose Convention Center orientierten sich die Entwickler eher an Kriterien zur Erhöhung der Spieltiefe. Emotionen sollen als Schlüsselelement für Spiele eingesetzt werden. „Das Auslösen von Emotionen wird das

Die Game Developers Conference in San Jose zog Tausende von Besuchern an.



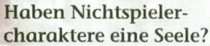

Auch Nischenprodukte wie ein Billardspiel inklusive des dazu passenden Eingabegeräts stießen in San Jose auf interessierte Besucher.

Skurrile Demonstration: Comic-Aktivisten demonstrierten gegen die Entstellung von Superhelden vor der Messehalle.

Microsofts X-Box sorgte bei vielen Anwesenden offensichtlich für apokalyptische Freude.

Schlüsselelement für alle unsere zukünftigen Spiele sein", meinte David Perry, Präsident von Shiny Entertainment während seiner Rede auf der Game Developers Conference. „Wir haben immer so viele Charaktere abgeschossen, weil sie uns egal waren und genau das ist das Dumme daran. Diese Charaktere sind einfach nur störend gewesen und so ist es für den Spieler kein Problem, sie einfach abzuschießen. Nehmen wir an, ein Charakter in einem Film kommt zur Tür herein und wird sofort erschossen. Als Zuschauer verlieren wir ihn zwar aus dem Auge, aber wir weinen nicht um ihn, weil er uns einfach egal ist. Er hatte überhaupt keine Gelegenheit gehabt, dem Zuschauer seine Wesenszüge zu zeigen." Der Trick, so Perry, läge darin, dass man den Spieler in einem Spiel nicht etwas nur verlieren lässt, sondern ihn persönlich involviert. „Lassen Sie Ihre Charaktere clevere Dinge tun", riet Perry den Designern. „Charaktere müssen aus dem lernen, was sie sehen. Wenn die Charaktere Rauch riechen, sollten sie nach Feuer schauen. Wenn Sie in einem Spiel auf und ab hüpfen können, sollte Sie ein Nichtspieler-Charakter fragen, was Sie dort Verrücktes aufführen. Wenn ein Charakter so lebensecht reagiert, dass er dem Spieler hilft, nimmt die Identifikation des Spielers mit dem Spiel exponentiell zu."





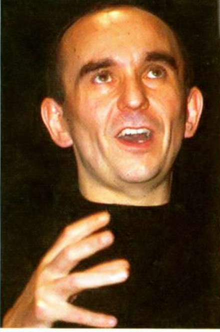
Haben Nichtspielercharaktere eine Seele?

Wie gestaltet man Nichtspielercharaktere interessanter? Dazu nochmal Perry: „Stellen Sie sich simple Fragen über den Charakter, die man mit Ja oder Nein beantworten kann. Ist der Charakter allein? Steht er mit anderen, gleichwertigen Charakteren zusammen herum? Ist der Charakter in Gefahr? Aus solchen simplen Fragen ergibt sich ein genaues Bild, wie der Charakter in einer Spielsituation zu reagieren hat. Ein Polizist, der zusammen mit einem Kollegen eine Tür bewacht und bewaffnet ist, wird vermutlich mit seiner Waffe herumspielen oder andere Dinge tun, um sich die Zeit zu vertreiben. Ein Polizist, der verletzt ist und der von Ihnen bedroht wird, fleht dagegen womöglich um Gnade." Ziel dieser Charakterausgestaltung sei die Erreichung des so genannten Flows, eines begeisternden Spielgefühls. Perry erklärt dies als eine Situation, in der der Spieler ständig das Spielziel vor Augen hat, so dass er sich ausschließlich darauf konzentriert. Zum Flow gehört seiner Ansicht nach weit mehr als „nur" die Schaffung scheinbar intelligenter Charaktere.

Spiele müssen einfach sein

„Abgesehen von all den fantastischen Dingen und der Komplexität, die wir heutzutage schaffen können, muss man vor allem ein Kriterium erfüllen: Das Spiel muss einfach zu spielen sein", stellte Lionhead-Gründer Peter Molyneux fest. Intros spielen laut Molyneux dabei eine wichtige Rolle: „Dank des täglichen Bombardements an Werbe- und Musikspots ist die Aufmerksamkeitsspanne bei vielen nur noch knappe zehn Sekunden lang. Man hat also zehn Sekunden, um erstens das Spiel zu erklären, zweitens den Spieler davon zu überzeugen, das Spiel zu spielen und drittens etwas Cooles zu zeigen, das in dem Spiel passiert. Das Geheimnis ist Vereinfachung, aber nicht die Banalisierung des Spiels. Intros können dabei helfen, den Spieler sofort in das Spiel zu ziehen, aber oftmals erklären Intros nicht einmal, um was es in dem Spiel überhaupt geht. Dabei kann man nicht nur den Spieler mit guten Intros beeindrucken und in Spiellaune versetzen, sondern ihm schon die ersten Tipps geben. Wenn im Intro ein Ritter auf einen Drachen steigt und ihn reitet, wird der Spieler dies vermutlich auch ausprobieren, statt den Drachen zu bekämpfen." Ein weiteres Hauptelement, um den Spieler im Flow zu halten, sei es, ihn in eine Hintergrundgeschichte einzubinden. Bob Bates, Mitgründer von Legend Entertainment, zum Thema Actionspiele und Hintergrundgeschichte: „Das Hauptziel von Actionspielen ist es, den Spieler in Bewegung zu halten, ihn vieles tun zu lassen, seinen Adrenalinspiegel hochzutreiben und ihn in eine Situation der Dringlichkeit zu versetzen. Aber wenn man diese Action in den Kontext einer Hintergrundgeschichte versetzt,


Wohin man auch schaute, überall wurde gespielt.


Spiele-Guru Peter Molyneux diskutierte in San Jose darüber, ob Spiele in erster Linie einfach sein müssen.

dann kann man ihm Ziele für seine Mission geben und ihn dazu bringen, sich mit seinem Charakter zu identifizieren."

Fließend einfach spielen

„Um den Flow zu erhalten, muss der Spieler wiederkehrenden Ereignissen in nicht zu weit voneinander entfernten Abständen ausgesetzt sein." erklärte Dave Perry auf die Frage, wie man Spieler begeistern kann. „Erinnern wir uns an *Asteroids*: Dort erschien in festgelegten Abständen ein Raumschiff auf dem Bildschirm, das sehr schnell abgeschossen werden musste. Gute Spieler entwickelten bald ein Gespür dafür, wann dieses Raumschiff auftaucht und warteten richtig darauf. Die Schaffung dieser Erwartungshaltung ist ein weiteres Geheimnis, den Spieler emotionell zu binden und den Flow aufrechtzuerhalten." Laut Perry sei es eine Gefahr für den Flow, wenn sich der Spieler nicht ständig der Wechselwirkung zwischen seinen Aktionen und seiner Spielumwelt bewusst ist. „Spieler machen tonnenweise Fehler, also muss der Designer ihnen ständig vor Augen führen, was sie falsch gemacht haben. Der Schlüssel ist, dass der Spieler sich für Misserfolge selbst die Schuld geben muss, da er dies einleuchtend durch den Designer vor Augen geführt bekommen hat. Wenn er es akzeptiert hat, dass er einen dummen Fehler begangen hat, erhöht sich die Wiederspielfähigkeit. Stirbt man z. B. an Radioaktivität und weiß man, dass man einen Schutzanzug hätte anziehen können, wird man es auf jeden Fall nochmals versuchen, da man nun ja weiß, wie man diesen Fehler vermeidet. Das hält den Flow aufrecht."

Christoph Holowaty und Dirk Gooding


Am Anfang war das Chaos: Ausgerechnet wegen eines Computerabsturzes verzögerte sich die Ausstellung der Teilnehmerausweise vor der GDC erheblich.

Enthüllt: Die X-Box

Sensation! Microsoft hat auf der GDC die neue Spiele-Konsole X-Box vorgestellt. Sie soll eine Brücke zwischen PC- und Konsolenspielen schlagen und voraussichtlich im Herbst 2001 auf den Markt kommen. Die bisherigen Leistungs-Ankündigungen seitens Microsoft sollte man jedoch mit Vorsicht genießen und sie allenfalls als Richtlinien sehen. Mit einem 600MHz-PIII-Prozessor von Intel macht die X-Box im direkten Vergleich mit der PlayStation2 (300MHz) eine recht gute Figur. Aber zum Zeitpunkt der Veröffentlichung dürften MHz-Zahlen um ein GHz und mehr an der Tagesordnung sein. Die Grafikkarte wird offiziell von Nvidia entwickelt und trägt den Codenamen NV25. Sie soll laut Derek Perez (Nvidia) die Leistungsfähigkeit heutiger Konsolen um ein Vielfaches übertreffen und Spiele in Auflösungen von 1.920x 1.080 und mehr ermöglichen. 64MB RAM, ein speziell entwickelter Soundchip mit 3D-Sound und Dolby Digital Audio-Fähigkeiten, ein 4xDVD-Laufwerk und eine acht GB große Festplatte für Spielstände, Demos und Add-Ons werden die Grenzen zwischen PC und Konsole weiter verwischen. Mit dem eingebauten 100-Mbps-Netzwerkanschluss sollen X-Box-Spieler mit oder gegen andere Spieler antreten dürfen. USB ist auch mit von der Partie, allerdings sind die Anschlüsse leicht abgeändert. Ihre teuer erworbenen USB-Geräte wie Joysticks, Mäuse oder Gamepads können Sie demnach nicht an die X-Box anschließen. Als Betriebssystem will Microsoft ein auf das Nötigste reduziertes Windows2000 inklusive DirectX 8.0 verwenden. Wie bei herkömmlichen Konsolen soll der Spieler beim Startvorgang allerdings nichts davon mitbekommen, der wolkige Windows-Startbildschirm bleibt Ihnen wohl erspart.


Um die Leistungsfähigkeit der X-Box zu demonstrieren, zeigte Microsoft diverse Technologie-Demos (auf der CoverCD)

Kommentar

Die Ankündigung der X-Box klingt auf den ersten Blick wie eine Kampfansage an den heimischen PC. Beim näheren Hinsehen zeigt sich aber das typische Problem einer Konsole. Während sich der PC ständig weiterentwickelt und immer leistungsfähiger wird, bleibt die Hardware einer Konsole immer auf dem gleichen Stand. Der Preis für den technologischen Stillstand ist eine stabile Plattform für Spieleentwickler, die sich bei der Programmierung eines Spiels nicht um Kompatibilitätsprobleme und dergleichen kümmern müssen. Die X-Box ist eine Spielekonsole und erfüllt nur diesen einen Zweck: Sorgenfrei spielen, ohne sich um mehr RAM, eine schnellere CPU oder eine bessere Grafikkarte kümmern zu müssen.

Die Herren der Zahlenspiele

Sie sind die geheimnisvollen Herren, die kaum einer kennt, die sich geschickt in dunklen Räumen vor neugierigen Blicken und blöden Fragen verbergen, die aber trotzdem jedes Spiel braucht: Programmierer. Wollen Sie auch zu dieser Elite der Spieleschaffenden dazugehören?

Egal ob Sie ein Spiel oder ein anderes Programm kreieren möchten: Um dem Computer sagen zu können, was er tun soll, benötigen Sie eine Programmiersprache. Mit Hilfe dieser Sprache sagen Sie dem Rechner, was er in welcher Situation tun muss. Der Spielablauf, die Steuerung und die künstliche Intelligenz (KI) werden in kleine Blöcke von Anweisungen zerlegt und in der Programmiersprache aufgeschrieben. Die Wahl der Sprache ist nicht ganz einfach, da es einige Möglichkeiten mit Vor- und Nachteilen gibt: C/C++, Pascal, Basic, Java und viele mehr. Grundsätzlich ist jede dieser Sprachen geeignet, um Spiele zu programmieren, am verbreitetsten ist jedoch C beziehungsweise C++. Wie lernen Sie diese Sprache?



In Nullen und Einsen brauchen Sie heutzutage zum Glück nicht mehr zu denken: Diese Arbeit übernehmen Ihre Hilfsprogramme.

THEOCRACY

Sie haben ein Jahrhundert die Geschichte zu ändern...







- Bis zu 50 000 Einheiten auf dem Bildschirm
- 42 Provinzen warten auf ihre Entdeckung und Eroberung
- 9 Arten von natürlichen Ressourcen
- 15 Helden und 50 unterschiedliche Einheiten mit je 7 verschiedenen Fähigkeiten
- 30 Zaubersprüche und 40 verschiedene magische Gegenstände
- Bis zu 6 Spieler gleichzeitig im LAN oder Internet





Erweitern Sie das Reich der Azteken und verteidigen Sie es gegen die spanischen Conquistadoren!



www.ubisoft.de



Da hilft nur büffeln. Es gibt viel Literatur zu dem Thema, zum Beispiel auf den CDs des *Game Programming Starter Kit 3.0* (*GPSK 3.0*), in der Buchhandlung nebenan sowie im Internet unter http://www.code cuts.com/mainpage.asp?WebPageID=315 (Thinking in C++, englisch) oder http://www.gamedev.net (allgemeine Tipps).

„Ein Problem mit großen Texturen kann gelöst werden, indem keine großen Texturen verwendet werden"



John Carmack, Programmierer bei id Software (*Quake 3 Arena*)

Compilerwahl und DirectX

Um die Programmiersprache in für den Rechner sinnvolle Befehle zu übersetzen, brauchen Sie noch etwas – einen Compiler. Dieser übersetzt die auf Englisch basierende Programmiersprache in die berühmten Nullen und Einsen, die nur Ihr PC versteht. Für Windows eignet sich beispielsweise Visual C++ von Microsoft. Visual C++ ist ein sehr mächtiges Werkzeug und bietet für den Anfänger mehr Unterstützung als freie C++ Compiler, die kostenlos im Netz verfügbar sind. Unter Windows konnte man vor wenigen Jahren Spiele nicht vernüftig erstellen, da es keinen direkten Zugriff auf die Grafikkarte erlaubte. Das machte die Spiele langsam. Microsofts Antwort auf dieses Problem hieß DirectX. Alle modernen Spiele setzen auf diese Schnittstelle und kommen so mit (fast) jeder PC-Hardware zurecht. DirectX vereinfacht es, Grafikkarten, Soundkarten, Netzwerk, Eingabegeräte wie Maus und Tastatur und Spezialgeräte wie Force-Feedback-Joysticks zu programmieren. Sie finden DirectX regelmäßig auf unserer Cover-CD oder im Internet unter http://msdn.microsoft.com/directx.

„Inzwischen ist mir klar, wie schwer es ist, als Anfänger in der Branche Fuß zu fassen."

Stuart Denman, Technischer Direktor bei Surreal Software (*Drakan*)

Werkzeuge

Natürlich möchten Sie am liebsten gleich einen Bestseller programmieren. Mit C++ und DirectX alleine ist das kaum möglich. Zu groß wäre der Aufwand für die 3D-Grafik, Spielephysik oder Level-Editor. Sie sollten deshalb Hilfsprogramme, so genannte „Engines" verwenden, die Ihnen einen Großteil der Arbeit abnehmen. Eine kostengünstige Variante für 3D-Spiele finden Sie unter http://www.genesis3d.com. Damit können mit einem Grafikprogramm wie Paint Shop Pro (http://www.jasc.com/intldl.html) gezeichnete Bilder und Texturen verarbeitet werden. Fertigte Werke finden Sie unter http://www.arifeldman.com/free/spritelib. Um in Ihrem Spiel auch Soundeffekte und Hintergrundmusiken zu bieten, werfen Sie einmal einen Blick auf Cool Edit 2000 (http://www.syntrillium.com/ cooledit/index.html), das selbst für größere Projekte durchaus noch leistungsfähig genug ist. Neben dem Internet finden Sie als Einsteiger zahlreiche der erwähnten Programme bereits im *GPSK 3.0* vereint (siehe Kasten).

Ingmar Stieger/ Joachim Hesse

„Man schreibt keine epischen Geschichten über Nacht."

Matt Pritchard, Programmierer bei Ensemble Studios (*Age of Empires 2*)

Game Programming Starter Kit

In der vorherigen Ausgabe haben wir es Ihnen bereits vorgestellt: das *Game Programming Starter Kit 3.0*. Wer bereit ist, Zeit zu investieren, findet hier für knapp 80 Mark eine vollwertige Programmierumgebung. Das enthaltene, über 430 Seiten starke Buch „Game Design" können Sie übrigens auch unabhängig von der Software mit einem leicht veränderten Titelbild für knapp 40 Mark vom Markt&Technik-Verlag erwerben. Für das GPSK läuft mittlerweile auf der Webseite http://www.gamepsk.com bis zum 15. Juli der Wettbewerb GAME 2000: Für die besten selbst entwickelten Spiele gibt es lukrative Preise wie etwa Praktika bei Spielefirmen zu gewinnen.
Info: Media Gold, Goldbergstraße 6, 81479 München; Technik-Hotline: 0180-5554932 (kostenpflichtig!).



Selbst programmieren mit dem Game Programming Starter Kit.

Game Maker 2000

Einen etwas anderen Weg als das *Game Programming Starter Kit* geht der *Game Maker 2000*, der in Deutschland von dem Wormser Publisher Black Star (*Satanica*) vertrieben wird und am 14. April erscheinen soll. Hier können Sie aus vorgefertigten Bausteinen Ihr eigenes Spiel zusammensetzen. Auf zwei CDs finden Sie drei Spielengines, Programmierbeispiele und auch Animationen. Zusätzlich gibt's ein 250 Seiten starkes Handbuch. Kostenpunkt: etwa DM 110,-.
Info: http://www.gamemaker2000.de; Hotline: 06242-934940

Baukastensystem des Game Maker 2000:Sie schnüffeln im Source-Code.

Spiele selbst zusammenpuzzeln mit dem Game Maker 2000

Dein Ticket zum Erfolg!



LANGE ERWARTET!

Endlich da: Nach „Der Industriegigant" kommt nun ein weiterer Meilenstein aus der „Giganten-Serie".



DAS SPIELPRINZIP:

Wer kennt das nicht: Stunden im Stau. Unmäßig teure Fahrkarten. Züge ohne Anschluss. Überfüllte, stickige Busse. Nur allzu oft ist der öffentliche Verkehr ein Alptraum! Die Folgen: Magengeschwüre, verpatzte Rendezvous und Ärger im Büro. In „Der Verkehrsgigant" können Sie beweisen, dass Sie's besser können: Gebieten Sie über eine Flotte an Bus- und Bahnlinien, lenken Sie Ihr Verkehrsunternehmen in den siebten Profithimmel und sorgen Sie für zufriedene Fahrgäste. „Der Verkehrsgigant": Besser kann der öffentliche Verkehr nicht sein!



DIE WICHTIGSTEN FEATURES:

- Riesige, detailgetreue Städte mit über 500 verschiedenen Gebäuden in einer Auflösung bis 1280 x 1024
- Abwechslungsreiche Kampagnen stellen selbst erfahrene Planer vor echte Herausforderungen
- Das Gewohnheitsverhalten und die Ansprüche der Bevölkerung werden realistisch simuliert
- Übersichtliche und umfangreiche Statistiken mit Analysen und Auswertungen
- Mehrspielermodus für bis zu vier Spieler
- Hochintelligente Computergegner garantieren strategischen Tiefgang und ein herausforderndes Spielerlebnis

„Bauen und zugucken: Das kurzweilige Modellbahn-Prinzip wird gekonnt in die Innenstädte verlagert ... Ein Extralob gibt's ... für die aufwändige Modelleisenbahn-Grafik." Wertung: 81%
PC Games, 04/2000

„Verkehrssimulation mit Suchtgarantie: gigantisch gute Unterhaltung!"
Wertung: 86%
PC Joker, 04/2000

„... für Genrefans definitiv empfehlenswerte Simulation des Verkehrswesens." Wertung: 79%
PC Action 04/2000

„Gute Aufbauspiele kommen nicht oft auf den Markt, daher empfehle ich jedem Fan den Kauf wärmstens."
Wertung: 82%
Games Zone, www.gzone.de

Exklusivvertrieb Schweiz



http://www.gamescity-online.ch

Exklusivvertrieb Deutschland



http://www.infogrames.de

Exklusivvertrieb Österreich



http://www.dynamic.at





AB MÄRZ IM HANDEL!

JoWooD Productions

www.jowood.com

www.verkehrsgigant.com

Der Teufel im Spiel

Viele sind berufen, aber nur wenige sind auserwählt: Rund 140.000 Interessenten meldeten sich bei Blizzard, um die heiß begehrte Vorabversion von Diablo 2 testen zu dürfen. Natürlich gehörte PC Action zu den Testkandidaten.



Als zweitbester Nahkämpfer im Spiel haut der Paladin ordentlich rein: Zu jedem Monster existiert eine fantastische Todesanimation. Hier sehen Sie den Geist eines Dark Hunters aufsteigen.

Das letzte Monster ist tot, Licht durchflutet den Dungeon. Die erste Quest ist erfüllt.

Diablo 2 ist eingetroffen! Nie verschwand eine CD schneller im Laufwerk. Die Installation und die Einstellung der Grafikkarte laufen problemlos. *Diablo 2* zieht die Elsa Erazor III der Voodoo2 vor? Nun gut. Schließlich beginnt das Intro und bestätigt, was schon lange bekannt ist: Der siegreiche Held aus dem ersten Teil – vom Geist Diablos besessen – zieht durchs Land und verbreitet Angst und Schrecken. Die Verbindung zum Battle.net verläuft problemlos, obwohl der bis jetzt einzige Server für *Diablo 2* am anderen Ende der Welt, im Westen der USA, steht. Ein kleines Update erfolgt und beweist sogleich, dass Blizzard noch fleißig an dem Spiel herumdoktert. Endlich darf man seinen Charakter auswählen. Die Geschmäcker innerhalb der Redaktion sind verschieden: Hexe, Barbar und Paladin durchstreifen kurze Zeit später den ersten Akt.

Wie sieht's aus?

Sogleich steht fest, dass die Beta nur eine Auflösung von 640x480 unterstützt, aber selbst die wirkt schon gigantisch. In der endgültigen Version sollen zumindest 800x600 Bildpunkte darstellbar sein, eventuell sogar 1.024x768. Es besteht also Hoffnung, dass *Diablo 2* auch optisch einen neuen Meilenstein setzt. Wirklich beeindruckend sind die Zauberspruchеffekte, vor allem unter Glide, wie sich jetzt herausstellt. Es empfiehlt sich also doch eine Voodoo-Karte. *Diablo 2* ist zwar rein zweidimensional, nutzt aber für besondere Grafikeffekte die 3D-



Die Hexe räuchert ein „Blood Hawk"-Nest aus und verhindert so, dass ständig neue Monster entstehen.

Gewinnspiel



Sie wollen auch an dem Betatest im Battle.net teilnehmen und zu den ersten Leuten der Welt gehören, die *Diablo 2* gespielt haben? Für die angekündigte offene Beta-Phase sind noch Testplätze frei, von denen PC Action unter allen richtigen Antworten zehn verlost! Als Trostpreise gibt es zudem hundert der limitierten *Diablo 2*-Sticker zu gewinnen! Rufen Sie an und beantworten Sie einfach folgende Frage:

Wie viele Charakterklassen können Sie in Diablo 2 spielen?

Wenn Sie die Antwort wissen:

Tel.: 01 90/59 58 58

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet Sie DM 1,21 pro Minute.



Die Lebenskugel ist grün, der Held wurde vergiftet.

Beschleunigung. Außerdem machen viele Objekte einen höchst plastischen Eindruck, so wirken beispielsweise Bäume sehr naturgetreu. Die Steuerung ist wieder so einfach, dass damit nichts schief gehen kann. Nach Gesprächen mit sämtlichen NPCs im Camp der Rogues stellt sich heraus, dass für den Spieler zu Beginn nur vier Charaktere relevant sind: Die Schmiedin repariert Ausrüstungsgegenstände und handelt mit Waffen und Rüstungen. Ein Händler bietet noch nicht identifizierte magische Gegenstände an, aber wer kauft schon gerne die Katze im Sack? Kashya, die Anführerin der Rogues, will uns noch nicht trauen, die spirituell bewanderte Akara hingegen erteilt sofort einen Auftrag zur Probe. Na also!

Zufallsbegegnungen

Wie schon im Vorgänger generiert *Diablo 2* sämtliche Karten zufällig. So ist es nicht weiter verwunderlich, dass schon die erste Ebene bei jedem

Trainingslager für Helden



Das Charakterblatt zeigt gleich die Auswirkungen der Eigenschaften auf Angriff, Ausdauer, Lebenskraft und Mana.



Wenn Sie zusätzliche Punkte in eine Fertigkeit investieren, erhöht sich deren Effektivität, z. B. steigt der Schaden.

Barbar, Paladin, Amazone, Nekromant und Hexe – für eine dieser fünf Klassen müssen Sie sich entscheiden. Alle fünf starten mit den Eigenschaften Stärke, Geschicklichkeit, Vitalität und Energie, die eine ähnliche Funktion wie im Vorgänger erfüllen: Stärke wirkt sich auf den Schaden und darauf aus, welche Rüstungen Ihr Held tragen kann. Geschicklichkeit beeinflusst die Trefferchance und wie gut Ihr Held Angriffen ausweichen kann. Vitalität bestimmt die Lebenskraft, aber auch die Ausdauer des Helden. Energie wirkt sich auf den maximalen Manavorrat aus. Außerdem darf jeder Charakter im Laufe seines Abenteuerlebens bis zu 30 Fertigkeiten in drei vorgegebenen Kategorien erlernen und verbessern. Dazu zählen die Special-Moves des Barbaren genauso wie die einzelnen Zaubersprüche der Hexe.

Mühsam hochgepäppelt

Nach jedem Stufenaufstieg erhalten Sie wie in *Diablo* fünf Eigenschaftspunkte, aber nur einen Fertigkeitspunkt. Welche Fähigkeiten Ihr Charakter besitzt, hängt von den trainierten Fertigkeiten ab, wählen Sie also mit Bedacht! Zudem ist es sinnvoll, die Kenntnisse in bestimmten Fertigkeiten zu verstärken, indem man hierfür mehr Punkte – also auch mehr Stufen – investiert. Natürlich können Sie in den ersten Stufen nicht gleich mächtigere Fertigkeiten auswählen, denn zuerst gilt es, die Voraussetzungen zu erfüllen: Soll Ihre Hexe beispielsweise Feuerbälle schleudern können, muss sie zuerst den Anfängerzauber „Flame Bolt" mit zumindest einem Punkt erlernen, selbst wenn Sie ihn später nie wieder einsetzen! Zudem schränkt die aktuelle Stufe des Charakters seine Auswahl ein, denn manche Fertigkeiten sind erst ab einem bestimmten Level trainierbar.

Qual der Wahl

In höheren Stufen können sich die Fähigkeiten zweier Charaktere deutlich unterscheiden, weil sie sich auf andere Fertigkeiten spezialisiert haben. Das ist ein großer Vorteil für den Spieler, der nun – anders als im Vorgänger – den Helden seiner Spielweise immer mehr anpassen kann. Gerade im Mehrspielermodus mit bis zu acht Spielern gleichzeitig macht es zudem Sinn, wenn sich die Fähigkeiten gleicher Klassen nicht überschneiden, sondern ergänzen. Welche Fertigkeitenkombinationen für welche Klassen am effektivsten sind, lässt sich anhand des Beta-Tests noch nicht sagen, denn von den insgesamt 30 Fertigkeiten standen jeweils nur 15 zur Auswahl.

Gib Cheatern keine Chance



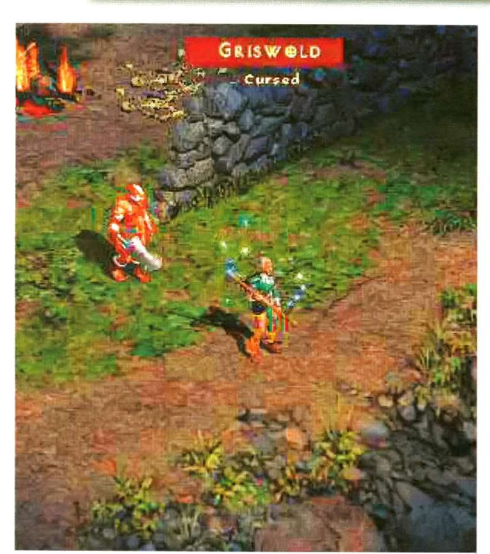
Für den Betatest stand nur eine einzige „Realm" für alle Spieler zur Auswahl.



Sie können auf dem Server ein neues Spiel konfigurieren und starten.


Verbindungsabbruch: Ohne Daten vom Server hört die Welt plötzlich auf.

Diablo 2 soll im Battle.net sicher vor Cheatern sein. Um das zu gewährleisten, musste Blizzard seinen Onlineservice komplett umgestalten. Während die alten Server nur die Aufgabe haben, einen Treffpunkt inklusive Chat zu bieten, wobei der Datentransfer größtenteils nur zwischen den Spielern abläuft, verwalten die Battle.net-Server für *Diablo 2* alle Spiele und dienen somit als Knotenpunkte für sämtliche Daten! Dieses System hat einige Vor- und Nachteile für die Spieler: Cheatern wird effektiv ein Riegel vorgeschoben, da sämtliche Daten auf dem Server liegen. Charaktere und Gegenstände lassen sich also nicht mehr manipulieren. Außerdem berechnet der Server auch alle Kampfhandlungen und Bewegungen der Spieler. Damit sollte es unmöglich sein, sich durch unfaire Methoden einen Vorteil zu verschaffen. Jeder Server von *Diablo 2* verwaltet nicht alle Daten weltweit. Das wäre bei der Masse gar nicht möglich. Vielmehr stellt jeder Server eine eigene Welt mit zugehöriger Spielergemeinschaft dar. Für den Beta-Test gab es nur einen einzigen Server in den USA, auf dem alle Daten gespeichert waren. Mit der Veröffentlichung dürfte es schon allein in Deutschland etliche Server geben. Fraglich bleibt, ob ein Transfer der eigenen Charakterdaten von einem Server auf den nächsten möglich ist oder ob Sie in diesem Fall mit einem neuen Charakter beginnen müssen.
Bei allen bisherigen Spielen Blizzards kommt es nur auf die Verbindungsqualität zwischen den beteiligten Spielern an. In *Diablo 2* müssen Sie jedoch einen guten Draht zum Server haben! Geringe Übertragungszeiten der Datenpakete sind extrem wichtig, ansonsten sehen Sie weder die eigenen Aktionen noch die der Gegner, was leicht den Tod des Charakters zur Folge haben kann. Während die Verbindung unterbrochen ist, kann sich Ihr Charakter zwar bewegen, Zauber wirken und zuschlagen, Wirkung zeigt dies jedoch erst, wenn die Daten den Server erreichen. Andererseits fehlen natürlich auch Ihnen wichtige Daten, zum Beispiel, wie die Karte aussieht.
Kein Grund zur Sorge: Während des Beta-Tests waren die Server schon so stabil, dass es selten zu einem totalen Verbindungsabbruch kam. Alternativ zum Battle.net können Sie genauso nur auf dem heimischen PC, im Netzwerk oder über das Internet spielen.



Griswold? War das nicht der „What can I do for you"-Schmied in Diablo? Hier attackiert er unseren Helden.

anders aussieht. Der Wechsel zwischen den beiden Zonen benötigt keine Ladezeit, scheinbar stufenlos überquert der Held die durch Mauern und Flüsse deutlich sichtbare Grenze. Allerlei Kreaturen treiben hier ihr Unwesen und sorgen dafür, dass die Helden nebenbei zwei Erfahrungsstufen aufsteigen, bevor sie das erste Mal Dungeon-Luft schnuppern. Abgesehen von Zombies, lebenden Skeletten und den goblinartigen „Fallen" begegnen Sie vielen neuen Kreaturen, hauptsächlich untoten Rogues, Blut saugenden Vögeln und pelzigen Kolossen. Sogar die ersten Schreine stehen schon auf der Oberfläche. Im Gegensatz zum Vorgänger beeinflussen diese mystischen Stätten die Fähigkeiten eines Helden nur für begrenzte Zeit. Außerdem lässt schon der Name des Schreins sofort erahnen, welche Wirkung Sie erwarten können.

Ein halbes Dutzend Quests

Der erste Dungeon ist kaum größer als das erste Untergeschoss der Kathedrale des Vorgängers. Als das letzte Monster unter den Hieben des Helden zusammenbricht, ist einer von insgesamt sechs Aufträgen des ersten Akts gelöst! Im Camp entlohnt Akara den Helden für seine Mühe und gleichzeitig will jetzt auch Kashya die Fähigkeiten des Recken in Anspruch nehmen, wie Sie am Ausrufezeichen erkennen können, das über ihrem Kopf schwebt. Auf dem Friedhof der Rogues erweckt „Blood Raven" die Überreste der Verstorbenen. Wenn Sie diesem Dä-

Der Stolz jedes Helden



Mit diesen magischen Stiefeln an den Füßen entwischen Sie problemlos jedem Monster.



Die zwei Edelsteine verleihen dem vorher gewöhnlichen Helm magische Eigenschaften.

Blizzard hat auch das System der Ausrüstung deutlich vertieft. Gürtel, Handschuhe und Stiefel erweitern das Sortiment. Besondere Ausrüstung ist wieder farblich gekennzeichnet: Neben den bereits bekannten magischen (blau) und einzigartigen Gegenständen (gold), existieren nun auch seltene Utensilien (gelb) sowie ganze Ausrüstungsserien (grün). Während des Betatests gab es zuerst das Gerücht, es wären noch gar keine „unique items" enthalten, erst nach zwei Tagen konnte der erste Spieler mit einem goldenen Gegenstand protzen. Blizzard hat hier die Schraube also noch weiter angedreht und man darf sich schon jetzt auf den sicher lebhaften Handel mit besonders rarer Ausrüstung freuen, speziell weil die meisten Teile für eine Klasse super, für eine andere total wertlos sind. Doch Vorsicht: Um einen Gegenstand überhaupt tragen zu können, muss der Charakter nicht nur ausreichend stark und geschickt sein, sondern auch die nötige Erfahrungsstufe besitzen.

Juwelen besetzt

Manche Helme, Schilde und Waffen sind zwar nicht magisch, haben aber leere Fassungen, in die Sie Edelsteine einfügen können. Je nach Art und Qualität der Juwelen entwickelt der Gegenstand dann magische Eigenschaften. Fügen Sie beispielsweise einen Rubin in eine Waffe ein, richten Sie mit jedem Treffer zusätzlich Feuerschaden an. Der gleiche Edelstein im Schild des Charakters schützt vor Feuer, während er im Helm das Maximum der Lebenspunkte erhöht. Ist ein Juwel erst eingesetzt, können Sie es nicht mehr entfernen. Qualitativ hochwertige Edelsteine sind sehr selten.

mon den Garaus machen, dürfen Sie bei Kashya Rogues zur Unterstützung anheuern. Einige Stunden später versuchen Sie bereits – jetzt mit einer Rogue im Schlepptau – den nächsten Auftrag zu lösen. Die angeheuerten NPCs agieren vollkommen selbstständig, sammeln keine Erfahrung und lassen sich auch nicht besser ausrüsten. Eine willkommene Hilfe sind sie dennoch, zumindest bis die Monster so stark sind, dass die kleine Rogue mit ihrem Bogen dagegen fast nichts mehr ausrichten kann.

Diablo mal vier

Nach knapp 20 Stunden und einigen interessanten Wendungen der Story stehen Sie schließlich vor dem ersten Endgegner: Andariel blockiert den Pass und damit den Weg in den zweiten Akt. Die Dämonin ist ein wirklich harter Brocken, von der Schwierigkeit durchaus mit *Diablo* im ersten Teil vergleichbar. Jeder Akt hat wirklich in etwa die Ausmaße des Vorgängers. Langer Spielspaß ist also gesichert, vor allem, weil Blizzard diesmal peinlich darauf



Andariel liefert Ihnen mit Abstand den härtesten Kampf im ersten Akt, doch ungefähr 100 Heiltränke später ist auch sie besiegt.

100% KULT !
ABSOLUTE SUCHTGEFAHR !

Lemmings
REVOLUTION

DIE KLEINEN GRÜNEN SELBSTMÖRDER SIND WIEDER DA ! HILF' IHNEN AUCH IN IHREM NEUESTEN ABENTEUER, ÜBER 100 TRICKREICHE LEVEL ZU ÜBERSTEHEN. DABEI WERDEN DIR DIE NEUEN FERTIGKEITEN, WIE RAKETEN- ODER TRAMPOLINLEMMING GUTE DIENSTE UM DEN ERHALT DER GEFÄHRDETEN RASSE LEISTEN. LET'S GO !













Das neue Interface

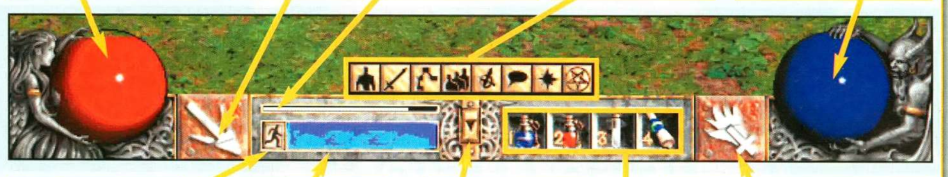
Lebensenergie
Ist die rote Kugel ganz gefüllt, erfreut sich Ihr Held bester Gesundheit. Nimmt er im Kampf Schaden, sinkt der Spiegel der roten Flüssigkeit ab.

Angriff
Button zum schnellen Belegen der linken Maustaste mit verfügbaren Angriffsvarianten.

Erfahrung
Je weiter der weiße Balken aufgefüllt ist, desto näher ist Ihr Charakter am Erreichen des nächsten Levels.

Hauptmenü
Charakterbildschirm, Inventar, Skill-Tree, Party-Bildschirm, Automap, Nachrichten, Quest-Info, Menü verlassen

Mana
Die blaue Kugel zeigt den verbleibenden Mana-Vorrat an, der Ihrem Helden für die Anwendung von Zaubersprüchen zur Verfügung steht.



Rennen
Button zum Umschalten in den Renn-Modus. Beim Rennen sinkt die Ausdauer Ihres Charakters.

Energie
Rennen zehrt an Ihren Kräften. Mit der Zeit ist Ihr Held erschöpft, was Sie an diesem Balken ablesen können.

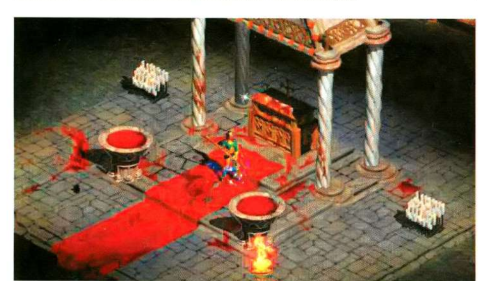
Button
Damit klicken Sie das Hauptmenü auf und weg. Für die sieben Funktionen existieren auch Hotkeys.

Angriff
Button zum schnellen Belegen der rechten Maustaste mit verfügbaren Manövern und Zaubersprüchen. Ein Wechsel ist auch durch die Hotkeys F5-F8 möglich.

Gürtel des Helden
Um einen schnelleren Zugriff vor allem auf nützliche Tränke zu ermöglichen, kann der Held davon eine begrenzte Anzahl in seinem Gürtel unterbringen. Dabei stehen je nach Gürtel doppelt bis viermal so viele Fächer zur Verfügung, als im Menü angezeigt sind. Schluckt der Held per Hotkey einen Heiltrank, rutscht automatisch der Trank aus der Spalte darüber in das sichtbare Feld nach. Der Gürtel bewahrt dabei selbstständig die Ordnung, indem er Tränke gleich einsortiert! Wenn beispielsweise der Gürtel bis auf einen Heiltrank im ersten Feld vollkommen leer ist, wird der nächste Heiltrank, egal ob Sie ihn finden oder kaufen, automatisch ins Feld darüber abgelegt. Ein Mana- oder Ausdauertrank würde hingegen im Feld daneben erscheinen.



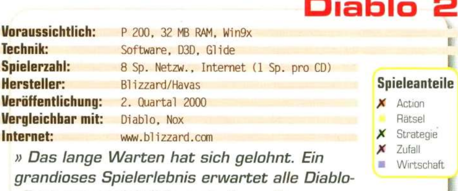
Sieben auf einen Streich! Mit einer Nova setzt die Hexe alle Monster im näheren Umkreis unter Starkstrom.



So generiert Diablo 2 Atmosphäre: Das Kloster der Rogues ist entweiht, der Altar geschändet und alles ist blutverschmiert.

geachtet hat, den Spieler nicht mit lästigen Standardaufgaben zu schikanieren. Dass die Charaktere jetzt rennen können, ist mehr als ein strategisches Element im Kampf, die Fortbewegung durch die riesigen Karten, die leicht die doppelte Seitenlänge des Vorgängers haben können, geht viel schneller. Zudem lassen sich in jedem Akt neun Orte durch zentral platzierte Teleportfelder beliebig oft anspringen. Der alte Zauber „Town Portal" existiert nur noch als Schriftrolle und ist genauso wie „Identify" für alle Helden von Anfang an verfügbar. In Büchern sammeln Sie eine beliebige Anzahl der Rollen, die somit nicht das begrenzte Inventory belegen. Zudem besitzt jeder Spieler eine eigene Kiste, in der er seine wertvollsten Gegenstände sicher verstauen kann. Nach einigen Wochen soll der Beta-Test beendet sein. Einer Veröffentlichung im Sommer dürfte also wirklich nichts im Weg stehen. Hoffentlich, denn schon mit dem ersten Akt flammt die alte *Diablo*-Leidenschaft wieder so richtig auf.

Alexander Geltenpoth



Diablo 2

Voraussichtlich:	P 200, 32 MB RAM, Win9x
Technik:	Software, D3D, Glide
Spielerzahl:	8 Sp. Netzw., Internet (1 Sp. pro CD)
Hersteller:	Blizzard/Havas
Veröffentlichung:	2. Quartal 2000
Vergleichbar mit:	Diablo, Nox
Internet:	www.blizzard.com

Spieleanteile
- ✗ Action
- Rätsel
- ✗ Strategie
- ✗ Zufall
- Wirtschaft

» Das lange Warten hat sich gelohnt. Ein grandioses Spielerlebnis erwartet alle Diablo-Fans voraussichtlich noch diesen Sommer. «



Jetzt Frühbuchen!
PC-Abenteuer-Urlaub in
zauberhafter Begleitung
PC Heft & Spiel
„Ein fantastisches Abenteuer – 83%"
POWER PLAY
„... eine uneingeschränkte Empfehlung wert – 81%"
PC PLAYER
„Bemerkenswerte Story ... beste Rätselkost – 82%"
The Longest Journey
FUNCOM
www.funcom.com
PRIMA GAMES
www.longestjourney.de
Distrubuted by
DTP NEUE MEDIEN
CD-Rom Intelligence
PC CD-ROM
EGMONT

Epos der Schwertküste

Der enorme Erfolg von Baldur's Gate spornt zu neuen Höchstleistungen an. Für den Nachfolger hat sich der Entwickler eine ganze Menge vorgenommen, schließlich soll sich das Rollenspiel als grandiose Serie etablieren.



Mit diesen magischen Geschossen allein wird die Spielergruppe den Betrachter kaum besiegen.

Der Protagonist aus *Baldur's Gate* findet sich zu Beginn von Baldur's Gate 2 Shadows of Amn als Gefangener in einer Zelle wieder. So ist plausibel, dass Sie zwar Ihren alten Charakter importieren können, jedoch nicht seine Ausrüstung! Falls Sie *Baldur's Gate* nicht ganz durchgespielt haben, startet Ihr neuer Charakter auch mit 89.000 Erfahrungspunkten, was dem Maximum des Vorgängers entspricht. Einzige Ausnahme stellen importierte Charaktere aus dem Add-On *Legenden der Schwertküste* dar, die das Spiel immerhin eine Erfahrungsstufe höher beginnen dürfen. Bioware berücksichtigt für *Shadows of Amn* weitere Regeln des Rollenspielsystems AD&D, wodurch zusätzliche Klassen, wie Mönch oder Barbar, sowie neue Spezialisierungen bereits bekannter Klassen zur Verfügung stehen. Zudem setzen Waldläufer entsprechend den AD&D-Regeln zwei Einhandwaffen simultan ein. Im Lauf von *Baldur's Gate 2* können Ihre Charaktere bis zu 2.590.000 Erfahrungspunkte sammeln, was einer Erfahrungsstufe zwischen 14 und 23 entspricht. Damit wird die Rolle eines Priesters oder Magiers für den Hauptcharakter deutlich interessanter, da diese Klassen erst in höheren Stufen ihr Potenzial entfalten. Magier dürfen sich auf Zauber des neunten Zirkels – darunter so lustige Sprüche wie „Meteoritenschwarm" – freuen.



Im Vergleich zu diesem Koloss von einem Monster sind die beiden Trolle daneben vermutlich eher harmlos.

Magische Momente

Starke Charaktere werden Sie in *Shadows of Amn* dringend brauchen, denn Bioware hat viele neue Monster integriert, um die Herausforderung zu erhalten. Ein Grund mehr, die Grafikengine aufzuwerten, die jetzt auch eine Auflösung von 800x600 unterstützt und riesige Kreaturen darstellen kann. Spekulationen über einen waschechten Drachen hat Bioware weder dementiert noch bestätigt – lassen wir uns also überraschen. Bekannt dagegen sind schon zahlreiche Schauplätze, die Sie auf den vier bis fünf CDs oder eventuell einer DVD vorfinden: Die Party des Hauptcharakters erforscht die südliche Schwertküste. Als besonderes Schmankerl dürfen Sie eine Dunkelelfenstadt besuchen, auf die Astralebene wechseln und sogar einen Blick in die Abyss werfen! Als Höhepunkt seiner Karriere kann Ihr Hauptcharakter eine eigene Burg errichten. Bis jetzt liegt Bioware im Terminplan, es besteht also Hoffnung, dass *Shadows of Amn* auch wirklich bis September fertig wird.

Alexander Geltenpoth

Baldur's Gate 2

Voraussichtlich:	P 200, 32 MB RAM, Win9x
Technik:	DirectDraw, OpenGL, EAX, A3D
Spielerzahl:	1-6 Sp. Netzwerk und Internet
Hersteller:	Bioware/Interplay
Veröffentlichung:	3. Quartal
Vergleichbar mit:	Baldur's Gate, Planescape: Torment
Internet:	www.interplay.com/bgate2

Spieleanteile
- Action
- ✗ Rätsel
- ✗ Strategie
- ✗ Zufall
- ✗ Wirtschaft

» Das Spieleepos Baldur's Gate baut Bioware in allen Bereichen aus und bleibt dank neuer Grafik und Sounds auch technisch am Puls der Zeit. «


FÜR EINSCHALTQUOTEN TUN WIR ALLES!
(The Devil Inside)
...treffen Sie interessante Leute!
THE DEVIL INSIDE
[Erhältlich ab 30.März 2000]
Spot on und durchladen! 'The Devil Inside' - eine Gameshow, die das Blut in Wallung bringt: erlebe live, wie unser Held Dave einen Schwerverbrecher aufs Korn nimmt und auf Herz und Nieren prüft! Doch bis dahin gilt es beinharte Rätsel und mörderische Gegner zu knacken. Wird Dave es schaffen - oder wird seine Stelle frei? Entscheide über Gedeih oder Verderb!
• Umfangreiches Waffenarsenal: z.B. Faustfeuerwaffe, Flammenwerfer, M16 oder Psychokräfte
• Aufregende Kombination aus knallharter 3D Action und packendem Adventure
• Zwei Helden wählbar: Dave und sein anderes, teuflisches ich 'Deva'
• Grausame Horden mächtiger Monster mit erschreckend hoher KI
GAMESQUAD www.cryo-interactive.de
Copyright © 2000 Cryo Interactive Entertainment. Alle Rechte vorbehalten.
[*] z.B. Zombies und andere widerliche Kreaturen...
PC CD
cryo

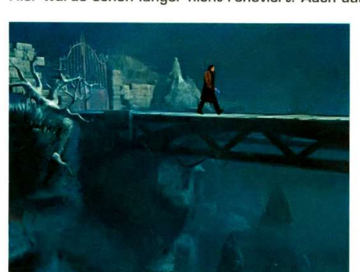
Starr vor Angst

Sobald es dunkel wird, schlägt bei vielen Menschen die Fantasie Purzelbäume. Hinter jeder Tür und unter jedem Bett sieht man die Schreckgespenster und Plagegeister hervorkriechen. Wenn es Ihnen ähnlich geht, dann lesen Sie NICHT weiter.



Hier wurde schon länger nicht renoviert. Auch das Blut auf dem Boden verheißt nichts Gutes.

Mit Infogrames bekannter Horror-Adventure-Reihe *Alone in the Dark* gelangte Privatdetektiv Edward Carnby zu Ruhm und Ehren. Nun, nach vier langen Jahren, gibt es endlich wieder Neues vom Detektiv mit der ausgeprägten Spürnase für das Übersinnliche. Carnby verschlägt es im vierten Teil von *Alone in the Dark* auf die mysteriöse Insel Shadow Island, wo man seinen Freund Charles Friske erst vor kurzem tot aufgefunden hat. Friske suchte dort nach drei antiken Tafeln, mit denen sich angeblich gefährliche Mächte entfesseln lassen. Neugier und die Trauer um seinen toten Freund bringen Edward Carnby schließlich dazu, der Sache auf den Grund zu gehen.



Das Friedhofstor im Rücken und eine abbruchreife Brücke vor der Nase. Was nun, Carnby?



Lichtquellen wie diese elektrische Lampe gibt es nicht oft. Ihre Taschenlampe schafft da Abhilfe.

In der Stille der Nacht

Ein Großteil der Szenen spielt sich außerhalb geschlossener Räume in der freien Wildbahn ab. Etwa 120 vorgerenderte Hintergrundgrafiken unterliegen noch dem grafischen Feinschliff. Trotz sehenswerter Levelgrafiken spielen die Entwickler viel lieber mit der Dunkelheit; in jeder pechschwarzen Ecke könnte daher das Grauen auf Sie lauern. Neben der Taschenlampe als Waffe gegen lichtscheue Geschöpfe sollen Sie auch auf herkömmliche Waffen zurückgreifen können. Die nach zehn Jahren reformierten Fields of the Nephilim sorgen für eine angemessene Soundkulisse. *Alone in the Dark 4* soll im November für eiskalte Schauer und düstere Gruselatmosphäre sorgen.

Dirk Gooding



Wohin des Weges, Fremder? Hinter jeder Ecke könnte das Grauen auf Sie lauern.

Alone in the Dark 4



Voraussichtlich:	PII 350, 64MB RAM, Win9x
Technik:	Softwaremodus
Spielerzahl:	1 Spieler
Hersteller:	Darkworks/Infogrames
Veröffentlichung:	November 2000
Vergleichbar mit:	Nocturne, Resident Evil
Internet:	www.aloneinthedark.com

Spieleanteile
- ✗ Action
- ✗ Rätsel
- Strategie
- ✗ Zufall
- Wirtschaft

» Alone in the Dark 4 kommt genau richtig, um allen Horrorfans ein paar nette Winterabende zu bescheren. «

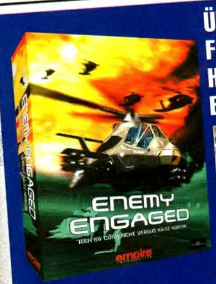
EMPIRE

INDEPENDENT

1 EURO

FREITAG, 31. MÄRZ 2000

www.empire.co.uk



ÜBERALL IM FACH-HANDEL ERHÄLTLICH!



Weitere Informationen erhalten Sie auf unserer Internetseite www.empire.co.uk und unter der info-Hotline 01801/18 795 (0,12 DM/90 Sekunden)





DURCH DIE KOMPATIBILITÄT MIT ENEMY ENGAGED: APACHE V HAVOC ERHALTEN SIE

SECHS BRODELNDE KAMPFGEBIETE UND

VIER HUBSCHRAUBER AUF DEM NEUESTEN STAND DER TECHNIK

"DIE MOMENTAN BESTE HELI-SIMULATION: KEIN KONKURRENT HAT REALISTISCHERE LANDSCHAFTEN UND MEHR SPIELERISCHEN TIEFGANG."
GAMESMANIA

"SENSATIONELLE HELIKOPTER-SIMULATION"
PC GAMES



KOCH DISTRIBUTION
D: Lochhamer Str. 9, 82152 Planegg
A: Tivoligasse 25, 1120 Wien
CH: Poststr. 10, 9201 Gossau

empire INTERACTIVE

ENEMY ENGAGED

COMANCHES: SCHWERE GEFECHTE!



3D-Modelle: über 60 hochdetaillierte 3D-Modelle von Boden-, See- und Flugvehikeln.

Missionen: Realistische Missionen, kooperiere mit Flügelmann und koodiniere Angriffe, fordere über Funk Luft - und Artillerie-Unterstützung an, Missionen bei Tag, Nacht und wechselndem Wetter.

Kampagnen: 3 große dynamische Kampagnen, etliche kleine Scharmützel, detailliertes Kampagnen-Interface, drei Schwierigkeitsgrade, kompatibel mit Apache Havoc.

ERSTE BILDER



3D-Engine: Extra entwickelt für bodennahen Helikopterkampf, unterstützt Auflösungen zwischen 640x480 und 1600x 1200 Punkten, unterstützt Grafikkarten mit T&L (Transform & Lightning) Technologie.

Multiplayer: Internet, LAN, Seriell, Modem.

Kompatibel mit Enemy Engaged: Apache Havoc - ist der Vorgänger installiert, so stehen auch die Kampfhubschrauber Apache und Havoc bereit, zudem sind alle Kampagnen aus Apache Havoc spielbar.

DIE ZEIT DER KRIEGSSPIELE IST VORBEI, DIES HIER IST REALITÄT

VON LARRY STURGIS, KRIEGSBERICHTERSTATTER

Bis heute vertrauen Piloten beim Kampftraining einer hyper-realistischen Flugsimulation, bekannt unter dem Namen "Enemy Engaged". Sie beinhaltet zwei komplett simulierte, voll bewaffnete Kampfhubschrauber: Den amerikanischen RAH-66 Comanche und den russischen Ka-52 Hokum-B.

Cockpit: Hochdetaillierte virtuelle Cockpits - inklusive Sicht auf Co-Pilot und Schütze. Fliege als Pilot oder klemm' Dich hinter's Maschinengewehr. Voll animierte Crew.

Flugdynamik: Durch authentische Simulation der Flugphysik wird die spezielle Handhabung der beiden Helikopter exakt wiedergegeben. Individuelle Konfigurationen möglich.

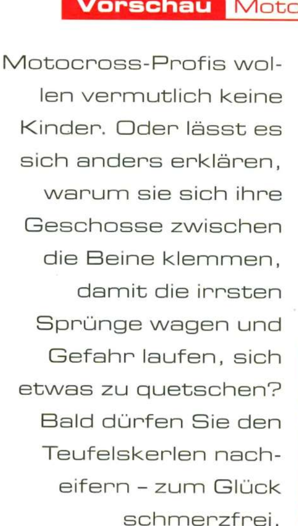
Technische Ausstattung: Präzise Flugelektronik und Anzeigen, leicht erlernbarer Anfängermodus und ultrarealistische Profi-Einstellung wählbar. Ausgefeiltes Schadensmodell, authentische Bewaffnung, Hokum-Schleudersitze

Reale Kriegsschauplätze: Libanon - Die USA verhindert die Produktion von Massenvernichtungswaffen. Taiwan - Die chinesische Invasion. Jemen – ein Grenzkrieg mit Saudi-Arabien

Realistisches Terrain: Modelliert nach originalem Kartenmaterial mit Hügeln, Bäumen und Gebäuden (nutzbar zu taktischen Angriffen). Weite Areale, vielfältige Militäreinrichtungen (Flugfelder, Kasernen etc.), strategische Ziele (Kraftwerke, Ölraffinerien etc.)

Colonel Burkwitz über die Lage in Taiwan auf Seiten 4 und 5





Motocross-Profis wollen vermutlich keine Kinder. Oder lässt es sich anders erklären, warum sie sich ihre Geschosse zwischen die Beine klemmen, damit die irrsten Sprünge wagen und Gefahr laufen, sich etwas zu quetschen? Bald dürfen Sie den Teufelskerlen nacheifern – zum Glück schmerzfrei.



Der Stunt, den der Teufelskerl in dieser Szene zeigt, nennt sich „Herzattacke". Wundert uns nicht, dass diese Figur ausgerechnet so heißt …

Teufelskerle



Die Supercross-Arenen machen nicht nur wegen der farbenprächtigen Reklametafeln einen sehr hübschen Eindruck.



Auf Schnee fährt sich's ohnehin schwieriger. Wenn dann plötzlich noch ein Truck vorbeirauscht, wird's sehr, sehr eng …

Motocross Madness 2 (vgl. Vorschau in PCA 2/2000) hat das Zeug, zu einem Leckerbissen für Zweiradfans zu werden – das deutet die Vorabversion an, die unserer Redaktion jetzt vorliegt. Im Vergleich zum Vorgänger von 1998 (PCA-Wertung: 86%) ist vor allem der neue Karrieremodus interessant: Der Spieler startet als Debütant im Profizirkus und sammelt Preisgelder, Sponsorenverträge und Siegespunkte. Der Wettbewerb erstreckt sich über mehre Jahre und ist in verschiedenen Rennserien angesiedelt. Letztendliches Ziel: In der Königsklasse, dem Supercross, mitzumischen! Zwischen den Läufen dürfen Sie Ihren Hobel immer besser ausstatten, einen ganz neuen kaufen oder sich entsprechende Rennkleidung zulegen. Denn zu Beginn besitzen Sie nur eine Otto-Normal-Maschine, einen Billighelm und ein wenig schützendes Flanellhemd. Es ist deshalb wohl auch kein Wunder, wenn mancher Dollarschein anfangs für die medizinische Betreuung draufgeht …

Landschaften lebendiger

Aus dem ersten Teil sind die Außenwettbewerbe Baja (Wegpunkt-Rennen) und Stunt (Punkte für akrobatische Figuren) bekannt. Neu dazugekommen ist Enduro, ein Wegpunkt-Rennen mit Verkehr. Besagte Konkurrenzen bieten jeweils fünf Landschaftsgebiete. Dazu gesellen sich je 16 „echte Rennkurse" beim Supercross (Halle) und den Nationals (Außen). Grafisch hat sich viel getan: Die Landschaften sind längst nicht mehr so trist. Objekte wie Bäume, Fahrzeuge, Gebäude, Eisenbahngleise, Strommasten oder auch mal ein Skilift bringen Leben auf den Monitor. Nettes Detail: In einer Supercross-Halle erblickten wir sogar einen herumschwebenden TV-Hubschrauber.

Harald Fränkel

Motocross Madness 2

Voraussichtlich:	Mind. PII 233, 32 MB RAM, Win95
Technik:	DirectDraw, Direct3D, DirectSound (3D), EAX
Spielerzahl:	8 Sp. Netzw./Internet; 2 Sp. Modem/seriell
Hersteller:	Microsoft
Veröffentlichung:	Juni
Vergleichbar mit:	Motocross Madness, Extreme Biker
Internet:	www.microsoft.com/games/motocross2

Spieleanteile
- ✗ Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Unsere Vorabversion ruckelte noch stark und die Steuerung war zu empfindlich – das fertige Spiel könnte aber mächtig spaßig werden. «

Sparen Sie über 100,– DM










Preis	Best.-Nr.	Titel
36.00	50812 7	FIFA 2000
10.00	50907 5	TKKG 6 - Der Fälscherbande auf der Spur
23.50	51242 6	Thandor – Die Invasion
20.00	57717 1	Autobahn Raser II
23.50	51200 4	Grand Prix World
10.00	51164 2	Print Artist 6.0
12.50	51236 8	STAR WARS »X-Wing Alliance«
49.00	03521 2	Englisch intensiv Kurs Version 2








Preis	Best.-Nr.	Titel
36.00	05370 2	Encarta Weltatlas 2000
74.50	05369 4	Encarta Enzyklopädie plus 2000
6.50	05371 0	Bertelsmann Universallexikon
6.50	51240 0	Need for Speed 2
6.50	50905 9	Die große Gamebox, Vol. 3
20.00	50466 2	Anno 1602 - Königsedition
6.50	50635 2	Routen- und Freizeitplaner Europa
10.00	51160 0	Power Routing Deutschland 3D









Preis	Best.-Nr.	Titel
32.00	57704 9	Age of Empires II
12.50	57711 4	Hugo »Platin«
6.50	51199 8	Falcon 4.0
10.00	51223 6	Tomb Raider III Premier Collection
50.00	50757 4	Tomb Raider IV
50.00	57705 6	Microsoft Flugsimulator 2000
10.00	50940 6	Löwenzahn 4
32.00	57709 8	Pharao










Preis	Best.-Nr.	Titel
10.00	51222 8	Racing Simulation 2
32.00	51211 1	Der Verkehrsgigant
23.50	51190 7	Super 1 Karting
20.00	51203 8	RollerCoaster Tycoon »Special«
23.50	50934 9	Flughafenmanager
32.00	51224 4	Final Fantasy VIII
6.50	50936 4	11880 - Die Service-Auskunft
11.50	51181 6	Das Telefonbuch Map & Route






Preis	Best.-Nr.	Titel
12.50	51215 2	Outcast - Limitierte Sonderausgabe
12.50	51218 0	Die Völker »Gold Edition«
12.50	51244 2	Civilization: Call to Power
12.50	50168 8	RTL Medicopter
23.50	50834 1	Planescape Torment
12.50	51245 9	Stephen King´s »F 13«
12.50	50751 7	GZSZ, Vol. 2
9.00	51161 8	Power Routing 3003

Vergleichen Sie:

Sie haben zwei Wochen Zeit, Ihre Test-Bestellung ohne jedes Risiko zu testen!

In jedem Katalog finden Sie über 2.000 aktuelle Buch-, Musik-, Video- und CD-ROM- Angebote zu Spitzenpreisen!

Sie sparen durchschnittlich 30% bei aktuellen Büchern in hochwertiger Club-Ausstattung!

Sonderausgaben erhalten Sie sogar mit bis zu 60% Preisvorteil!

Nur im Club finden Sie große Deutschland-Premieren, bevor sie später auch im Buchhandel erscheinen!

Erlebe die Club-Vorteile!

DER CLUB BERTELSMANN

Coupon abschicken an: Der Club Bertelsmann • 33308 Gütersloh

JA, ich möchte im Club sparen. Ich bin zur Zeit kein Kunde im Club Bertelsmann. Schicken Sie mir meine Wunschtitel 14 Tage zur Ansicht mit vollem Rückgaberecht.
Ich bezahle meine Artikel per Rechnung – **portofreie Lieferung.** Wenn ich meine Artikel behalte, werde ich automatisch Clubmitglied und kann alle Clubvorteile mindestens ein Jahr lang genießen. Viermal im Jahr erhalte ich gratis den Katalog mit exklusiven Angeboten, Clubpremieren und und und – aus dem ich jeweils einen Artikel kaufe, unabhängig von Artikel und Preis. Sollte ich mich bis zum im Katalog angegebenen Termin einmal nicht für einen Artikel entscheiden, erhalte ich den aktuellen Clubvorschlag automatisch nach Hause. Die Mitgliedschaft besteht zunächst für ein Jahr und verlängert sich automatisch um jeweils ein Jahr, wenn ich nicht 3 Monate vor Ablauf schriftlich kündige.
Kauf ohne Risiko! Alles, was ich hier bestelle, erhalte ich für 14 Tage zur Ansicht – mit vollem Rückgaberecht.

❑ Frau ❑ Herr (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Vorname, Nachname AF 06534/04868

Straße, Nr.

PLZ Ort

Geburtsdatum Telefon-Nr. (für Informationen und Rückfragen)

Meine 3 Wunsch-Titel
1 ____
2 ____
3 ____

oder bestellen Sie im Internet unter:
www.sparangebot.de/action



Diese handliche Kamera dürfen Sie als Dankeschön fürs Testen auf jeden Fall behalten, egal wie Sie sich letztlich entscheiden!

Zeig' mir den Weg!

Fakten
- Große, weiträumige Levels
- Wettereffekte
- Bis zu 64 Spieler gleichzeitig
- Detaillierte Spielermodelle
- Teamplay besonders wichtig

Sie sind frustriert, weil Ihr Teamkollege wieder mal Mist gebaut hat? Sie ärgern sich darüber, dass Teamplay nicht angemessen belohnt wird? Dann wird es vielleicht Zeit, sich nach etwas Neuem umzuschauen, oder



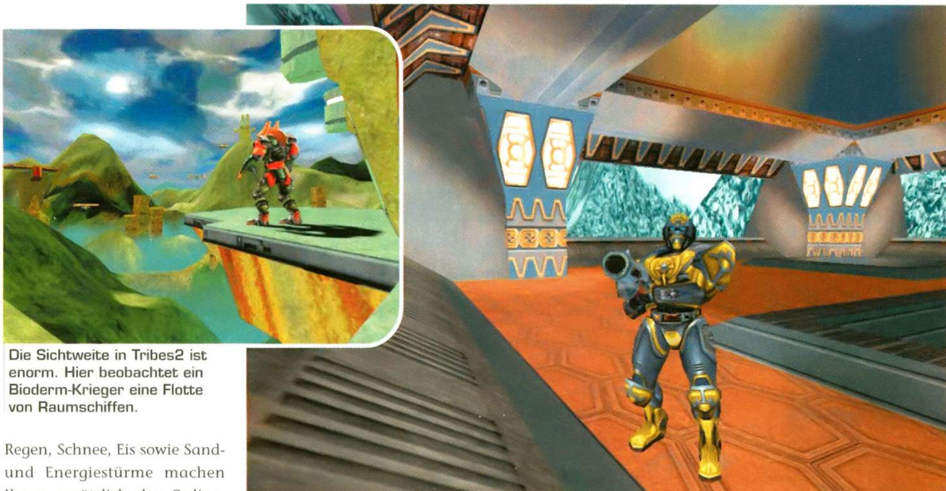
Gewaltige Energiestürme toben auf einigen Planetenoberflächen. Die Blitze sind hochgefährlich.

Größer, schöner, besser ... Tribes2 wird neue Mehrspielerstandards setzen.

Tribes2 soll in Sachen Teamplay dort weitermachen, wo *Starsiege Tribes* aufgehört hat. Denn der Vorgänger war eines der ersten 3D-Actionspiele, bei denen das Zusammenspiel im Team wichtiger war als die Frags auf dem eigenen Konto. Ein Spieler mit einem Mörser kann beispielsweise auf gut Glück den Level mit Granaten pflastern und vielleicht mal einen Gegner erwischen. Wenn aber ein Teammitglied mit einem Laserpointer gegnerische Ziele markiert, entwickelt sich der Mörser zu einem brandgefährlichen, punktgenauen Kriegswerkzeug. Wie in *Halo* warten auch in *Tribes2* Panzerfahrzeuge und Jeeps auf geschickte Fahrer; schwerbewaffnete Teammitglieder können natürlich auf die Vehikel aufspringen und während der Fahrt den Gegner unter Feuer nehmen.

So weit das Auge reicht

Mit dem Mehrspieler-Egoshooter *Tribes2* hat sich Dynamix auch grafisch sehr viel vorgenommen. Die Hauptunterschiede zu *Starsiege Tribes* liegen vor allem in der wesentlich leistungsfähigeren Grafikengine, die mühelos riesige Außenlevels mit verwinkelten Schluchten, hohen Bergen und weiten Ebenen detailliert darstellen kann. Wettereffekte wie



Die Sichtweite in Tribes2 ist enorm. Hier beobachtet ein Bioderm-Krieger eine Flotte von Raumschiffen.

Erobern und verteidigen! Über die riesigen Außenlevels sind viele Gebäude verteilt, in denen Sie sich wie dieser Diamond-Sword-Spieler als Scharfschütze verschanzen können.

Regen, Schnee, Eis sowie Sand- und Energiestürme machen Ihnen zusätzlich das Online-Überleben schwer. Nebel, Rauch und Wind werden Ihnen die Sicht nehmen oder die Flugbahn von Projektilen beeinflussen. Ähnlich detailliert und abwechslungsreich wie die Landschaftsgrafik sind die Spielerfiguren. Extrem hohe Polygonzahlen, flüssige Animationen und farbenfrohe Skins machen aus den virtuellen Alter Egos einen Augenschmaus.

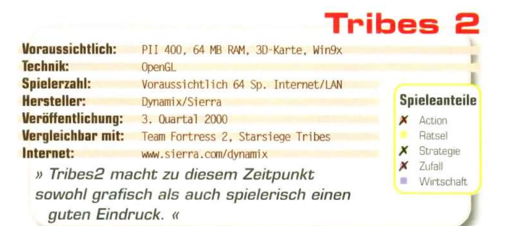
E-Mail für dich

Was die Mehrspielermodi betrifft, will sich Dynamix noch nicht festlegen. Gut möglich, dass Sie sich in einem Einzelspielermodus oder einer Art Trainingsszenario wie in *Unreal Tournament* auf die Mehrspielerschlachten im Netzwerk oder Internet vorbereiten können. TeamDeathmatch, CTF, Defend & Destroy und weitere gängige Mehrspielermodi inklusive Bot-Unterstützung sind jedoch fest eingeplant. Ein reichhaltiger Storybackground soll dafür sorgen, dass sich *Tribes2* noch mehr von der 3D-Konkurrenz abhebt; Ziel ist es, die Spieler für mehr als eine kurzweilige Deathmatch-Partie an den Monitor zu fesseln. Um es Ihnen leicht zu machen, einen eigenen „Tribe" (engl. Stamm, gemeint sind Online-Clans) zu gründen, soll *Tribes2* mit einer Vielzahl an kleinen Internet-Werkzeugen wie Webbrowser sowie Mail- und Chatprogrammen ausgestattet werden. Sie können beispielsweise jemandem aus dem laufenden Spiel heraus eine E-Mail schicken, um ihn für Ihren Tribe anzuwerben. Dazu klicken Sie einfach auf den entsprechenden Namen in der Liste der aktuellen Spieler und schon ist der Kontakt hergestellt.

Dirk Gooding



Ein Bioderm-Krieger versucht sich an die Basis heranzuschleichen, hat die Rechnung aber ohne uns gemacht.



Tribes 2

Voraussichtlich:	PII 400, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win9x
Technik:	OpenGL
Spielerzahl:	Voraussichtlich 64 Sp. Internet/LAN
Hersteller:	Dynamix/Sierra
Veröffentlichung:	3. Quartal 2000
Vergleichbar mit:	Team Fortress 2, Starsiege Tribes
Internet:	www.sierra.com/dynamix

Spieleanteile
- ✗ Action
- Rätsel
- ✗ Strategie
- ✗ Zufall
- Wirtschaft

» Tribes2 macht zu diesem Zeitpunkt sowohl grafisch als auch spielerisch einen guten Eindruck. «



Beeindruckendes Panaroma. Auf diesem Wüstenplaneten kämpfen Sie um die Online-Vorherrschaft Ihres Tribes.

Wertungs-system

Unser Ziel ist es, kompetent und transparent über Computerspiele zu informieren, damit Sie wissen, für welche Titel es sich lohnt, Geld auszugeben. Auf dieser Doppelseite wollen wir deutlich machen, nach welchen Kriterien wir werten.

Jeder Test wird von einem Haupttester erstellt, wobei dieser mit dem jeweiligen Genre bestens vertraut ist. Bei wichtigen Spielen nimmt ein weiterer Redakteur den Titel unter die Lupe. Der Haupttester legt die Tendenz fest. Über die endgültige Gesamtwertung entscheiden alle Kollegen in einer Redaktionskonferenz. Weil wir keine Äpfel mit Birnen vergleichen, wird innerhalb des Genres gewertet: PC Action stellt also nur Spiele gleicher Thematik gegenüber. Der Preis eines Spiels (Herstellerangabe) fließt nicht in die Wertung ein, dafür gibt es z. B. bei diversen Händlern zu große Spannen.

Die Hardware-Voraussetzungen werten wir normalerweise ebenfalls nicht – sollte ein Titel selbst momentan erhältliche High-End-Systeme in die Knie zwingen, erlauben wir uns eine Ausnahme. Wichtige Spiele werden von der Redaktion entsprechend behandelt. So zeigt Ihnen etwa ein Vergleichskasten, wie Sie den Titel inhaltlich besser einordnen können. Für besonders gute und/oder sehnsüchtig erwartete Spiele gibt es den Prüfstand, der viele Zusatzinformationen liefert. Den herausragendsten Produkten eines Monats verleihen wir die Auszeichnung „PC Action Gold". Dieses Markenzeichen, eine echte Kaufempfehlung, ist nicht an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Prämierte Spiele zeichnen sich durch überragenden Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Qualität aus.



Referenzen

Welche Spiele empfiehlt die Redaktion? Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall ihr Geld wert.

Action

Dark Projekt 2 - The Metal Age	Looking Glass
Drakan: Orden der Flamme	Psygnosis
Freespace 2	Volition
Half-Life (deutsch)	Valve
Soldier of Fortune	Activision
Unreal Tournament	Epic Games

Adventure

Blade Runner	Westwood
Grim Fandango	LucasArts
King's Quest 8	Sierra Studios
Outcast	Infogrames
Shadow Man	Acclaim
The Curse Of Monkey Island	LucasArts

Simulation

Die Sims	Maxis
European Air War	MicroProse
Falcon 4.0	MicroProse
F-22 Air Dominance Fighter	Empire
Gunship!	MicroProse
USAF	Jane's

Sport

FIFA 2000	Electronic Arts
Frankreich 98	Electronic Arts
Links LS 2000	Access Software
NBA Live 2000	Electronic Arts
NHL 2000	Electronic Arts
Triple Play 99	Electronic Arts

Strategie

Age of Empires 2	Microsoft
Alpha Centauri	Electronic Arts
Earth 2150	TopWare
Homeworld	Havas Interactive
Jagged Alliance 2	TopWare
StarCraft	Blizzard Entertainment

Rennspiel

Driver	GT Interactive
F1 Racing Simulation 2	Ubi Soft
Motocross Madness	Microsoft
Need For Speed Porsche	Electronic Arts
Superbike 2000	Electronic Arts
TOCA 2 Touring Cars	Codemasters

Rollenspiel

Baldur's Gate	Interplay
EverQuest	Sony
Planescape: Torment	Interplay
Revenant	Eidos
System Shock 2	Looking Glass
Ultima 9	Origin

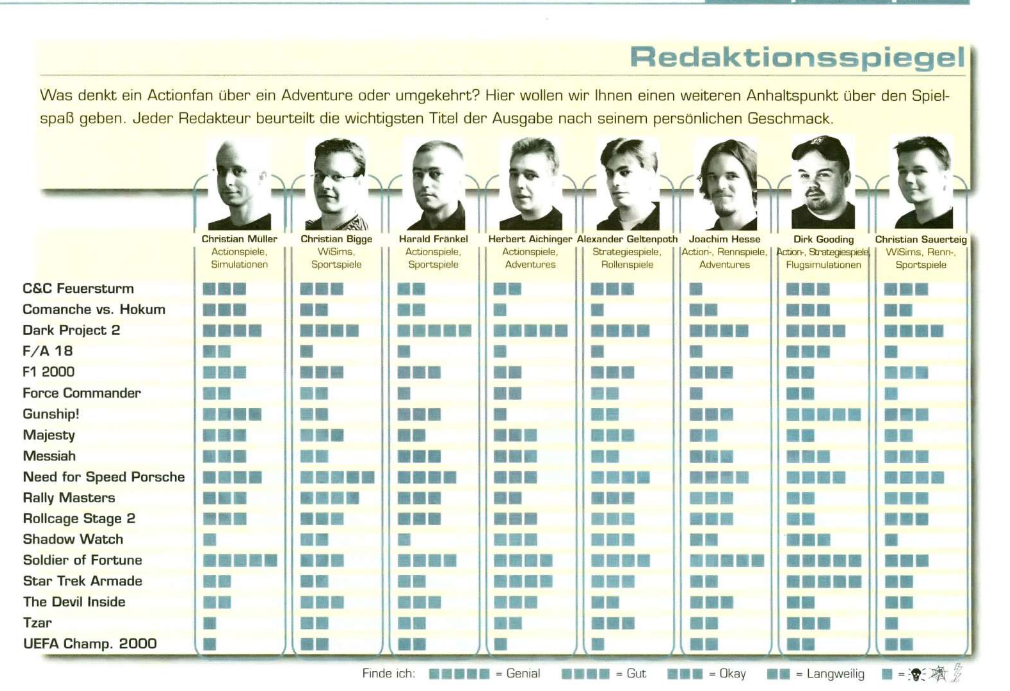
WiSim

Anno 1602	Sunflowers
Anstoss 3	Ascaron
Die Siedler 3	Blue Byte
Kicker Fußball Manager	Heart-Line
Rollercoaster Tycoon	MicroProse
Sim City 3000	Maxis

Was bedeuten die Prozentwerte?

Mit unserem Wertungssystem in Prozent können wir den Spielspaß sehr differenziert betrachten und feinste Unterschiede deutlich machen. Was aber verbirgt sich genau hinter den Zahlen?

91-100%	**Herausragend:** Spielerisch top, meistens stimmt auch die technische Umsetzung – eindeutige Kaufempfehlung!	41-50%	**Unterdurchschnittlich:** Solche Spiele sind höchstens noch für Menschen mit Spezialinteressen geeignet.
81-90%	**Sehr gut:** Bei Spielen in diesem Bereich können sogar Genre-Fremde einen Blick riskieren.	31-40%	**Schwach:** Ab hier wird's uninteressant, weil der Frust den Spielspaß deutlich bremst.
71-80%	**Gut:** Diese Titel dürften Computerspielern Spaß machen, die das entsprechende Genre lieben.	21-30%	**Mangelhaft:** Spiele in den „20ern" sind langweilig, nicht zeitgemäß und haben große Mängel.
61-70%	**Noch überdurchschnittlich:** Keineswegs innovativ, aber für Genrefans eventuell brauchbar.	11-20%	**Armselig:** Peinliches Machwerk, das nach drei Minuten wieder von der Festplatte verschwindet.
51-60%	**Durchschnittlich:** Die übliche Kost, vielleicht sogar noch mit guten Ansätzen.	0-10%	**Indiskutabel:** So schlecht, dass es nicht mehr in Worten ausgedrückt werden kann.



Redaktionsspiegel

Was denkt ein Actionfan über ein Adventure oder umgekehrt? Hier wollen wir Ihnen einen weiteren Anhaltspunkt über den Spielspaß geben. Jeder Redakteur beurteilt die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem persönlichen Geschmack.

	Christian Müller Actionspiele, Simulationen	Christian Bigge WiSims, Sportspiele	Harald Fränkel Actionspiele, Sportspiele	Herbert Aichinger Actionspiele, Adventures	Alexander Geltenpoth Strategiespiele, Rollenspiele	Joachim Hesse Action-, Rennspiele, Adventures	Dirk Gooding Action-, Strategiespiele, Flugsimulationen	Christian Sauerteig WiSims, Renn-, Sportspiele
C&C Feuersturm	■■■	■■■	■■	■■	■■■	■	■■■	■■■
Comanche vs. Hokum	■■■	■■	■■	■	■	■■	■■■	■■
Dark Project 2	■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■
F/A 18	■■	■	■	■	■	■	■■■	■
F1 2000	■■■	■■■	■■■	■■	■■■	■■■	■■	■■■
Force Commander	■■	■■	■	■■	■■	■	■■	■
Gunship!	■■■■	■■	■■■	■	■■	■■■	■■■■■	■■■
Majesty	■■■	■■■	■■	■■■	■■■	■■	■■	■■
Messiah	■■■	■■	■■■	■■■	■■	■■■	■■■	■■■
Need for Speed Porsche	■■■■	■■■■■	■■■■	■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■
Rally Masters	■■■	■■■■	■■■	■■	■■■	■■■	■■	■■■
Rollcage Stage 2	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■	■■■
Shadow Watch	■	■■	■	■■■	■■■	■■	■■■	■
Soldier of Fortune	■■■■■	■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■
Star Trek Armade	■■	■■	■■	■■■■	■■■	■■	■■■■■	■■
The Devil Inside	■■	■■■	■■■	■■■	■■	■■■	■■	■■
Tzar	■	■■	■■	■■	■■■	■■	■■■	■
UEFA Champ. 2000	■	■■	■■	■	■	■■	■■	■■

Finde ich: ■■■■■ = Genial ■■■■ = Gut ■■■ = Okay ■■ = Langweilig ■ =

Testkriterien

Wie bestimmen wir die wichtigsten Wertungen im Heft? Welche Kriterien bei der Entscheidung einfließen, soll die folgende Aufschlüsselung zeigen.

Spielspaß

Wie hoch ist die Motivation? Wie lange macht das Spiel Spaß? Ist die Atmosphäre gut? Gibt es Innovationen?

Soundausgabe

Mit diesem Kriterium beurteilen wir die allgemeinen Effekte sowie die Qualität der Sprachausgabe und der Musikstücke.

Grafikdarstellung

Wir begutachten die Auflösung, wie flüssig das Spiel läuft, Spezialeffekte, Animationen und Oberflächenstrukturen.

Handhabung

Bei der Wertung fließt natürlich auch mit ein, ob sich das Spiel komfortabel und realistisch steuern lässt.

Der Wertungskasten

Im Wertungskasten am Ende jedes Testartikels finden Sie alle relevanten Informationen auf einen Blick. Die wichtigsten Bestandteile wollen wir an dieser Stelle kurz erläutern.

Hinter dieser Rubrik verbergen sich: a) Die Soundschnittstellen, mit denen das Spiel seine digitalen Effekte wiedergibt. Win95-Spiele greifen auf DirectSound zurück, können aber zusätzlich DirectSound3D (2-4 Lautsprecher), Aureal A3D, Dolby Surround oder Q-Sound unterstützen.
b) Die Musik: Die meisten Spiele werden mit Stücken im CD-Audio- oder MIDI-Format ausgeliefert. Weitere Musik-Optionen sind Dolby Surround oder Dolby Digital (bei kommenden DVD-Spielen).

Hier finden Sie Anmerkungen zu den Grafik-Schnittstellen, die vom jeweiligen Spiel unterstützt werden. Optionen sind DirectDraw (keine 3D-Karte), Direct3D (alle 3D-Karten) OpenGL, Glide (für alle 3dfx-Karten), PowerSGL (PowerVR-Karten) und Metal (S3 Savage 3D).

Die Mindestanforderungen laut Hersteller

Diese Zeile beschreibt, welche Rechnerausstattung wir für sinnvoll halten. Das muss keinesfalls die optimale Konfiguration sein.

An dieser Stelle erfahren Sie, mit welchen „üblichen" Eingabegeräten der getestete Titel gespielt werden kann (Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad etc.) und ob der Packung eine Karte für den Saitek PC Dash beiliegt.

Die Infozeile für Mehrspielerfans. „1 Sp. pro CD" bedeutet, dass jeder Spieler beim Netzwerkbetrieb seine eigene CD benötigt.

Die Empfehlung des Vereins Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Pac Man 3D

Mindestens:	P 200 MMX, 32 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	PII 233, 64 MB RAM, Direct3D
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound, AurealA3D, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick, PC Dash
Spielerzahl:	16 Sp. Netzwerk, 1 Sp. pro CD
CD/HD:	1.8 GB/450-680 MB
Internet:	www.mustersoft.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Mustersoft
Veröffentlichung:	Dezember
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Ego-Shooter
Testversion:	Beta 0.95
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	gut
Grafik:	96%
Sound:	89%
Mehrspieler:	93%
Einzelspieler:	93 %

» Fazit: Ein neuer Meilenstein in der Geschichte der Actionspiele. Besonders die Grafik ist brillant. «

Hier steht das Untergenre. Ego-Shooter fallen z. B. in den übergreifenden Bereich „Actionspiele".

Hier bewerten wir den Spielspaß! Keinesfalls hat unser Urteil mit Begriffen wie „Produktqualität" oder „Preis-Leistungs-Verhältnis" zu tun.



SAUS UND BRAUS

Fahrbahnen mit schleimiger Blätteroberfläche oder zentimeterdicker Schneematschschicht sind passé. Der Sommer naht und mit ihm kehrt die Option auf ungetrübten Fahrspaß zurück. Lesen Sie, mit welchem Rennspiel von Electronic Arts Sie Ihre Künste am PC trainieren sollten!

Fakten

Need for Speed P.
- 14 neue Stecken (davon 5 Rundkurse)
- 80 verschiedene Porsche-Modelle
- Das realistischste Fahrmodell der Serie
- Zwei neue und gute Einzelspielermodi
- Kein Verfolgermodus mit Polizeifahrzeugen mehr

Fakten

F1 2000
- Offizielle FIA-Lizenz
- Original-Daten der laufenden F1-Saison
- 17 Rennstrecken
- 22 Rennwagen
- 22 Teams
- 5 Spielmodi
- 8-Spieler-Mehrspielermodus
- Keine Regenrennen möglich

PC ACTION GOLD

NEED FOR SPEED PORSCHE

Einsteigen, Vollgas geben und bis zum Streckenende nicht mehr bremsen – mit diesem Spielprinzip waren die letzten drei *Need For Speeds* ausgestattet. Verabschieden Sie sich von alten Gewohnheiten, denn jetzt ist vieles anders. Das fängt schon beim Spieletitel an. Electronic Arts löste sich von der gewohnten Nummerierungstaktik und versah den fünften Teil der Serie lediglich mit einem wohlklingenden Namen: Porsche. Logisch, denn diesmal begegnen Sie nicht sämtlichen Nobelkarossen namhafter Hersteller, sondern müssen sich mit dem PS-protzigen Fuhrpark aus Zuffenhausen zufrieden geben. Ist das ein Problem? Nein, denn EA hievte die gesamte Modellpalette seit 1950 ins Spiel, damit stehen rund 80 Sportwagen in der Garage – mehr als genug. Einige davon, wie etwa den legendären Porsche 959, müssen Sie sich allerdings erst freifahren, weitere werden in Kürze auf der Webseite www.needforspeed.com zum Download bereitstehen.

Abwechslung zählt

EA bastelte 14 völlig neue Strecken, nur fünf davon sind Rundkurse, die seltsamerweise allesamt durch Monaco führen. Richtig klasse sind aber die neun langen europäischen Etappenstrecken. Ob Sie durch den heimischen Schwarzwald, die Pyrenäen oder die Normandie heizen – alle Kurse glänzen durch eine aufwendige Optik sowie zahlreiche Abkürzungen und können in beide Richtungen befahren werden. Es lohnt also, sich in Einzelrennen die Kursverläufe einzuprägen oder ein paar frei konfigurierbare Knockout-Turniere zu fahren. Die besten Einzelspielermodi, die diese Serie jemals anbot, verbergen sich jedoch hinter den Bezeichnungen „Evolution“ und „Werksfahrer“.



Dieser Porsche Spider ist das erste Bonus-Fahrzeug, dass Sie sich im Einzelspieler-Modus verdienen können

NEED FOR SPEED PORSCHE

F1 2000

F1 2000

Als einziges Spiel besitzt Electronic Arts' *F1 2000* die offizielle FIA-Lizenz für die aktuelle Formel-1-Saison und ist somit in puncto Wagen, Fahrer und Strecken auf dem allerneuesten Stand. Im Vergleich zu anderen F1-Spielen dürfen Sie also auch schon im Cockpit des neuen Williams-BMW an der Seite von Ralf Schumacher Platz nehmen oder als Fahrer des frisch gebackenen Jaguar-Racing Teams um wertvolle WM-Punkte fahren. F1-Premiere feiert auch eine der 17 Original-F1-Rennstrecken: Noch bevor am 24. September Schumi und Co. in den Staaten Gas geben, können Sie bereits jetzt über den nigelnagelneuen US-Gran-Prix von Indianapolis heizen. Ein dickes Lob verdienen sich die Programmierer für die überaus realistisch designten Strecken, selbst kleinste Streckenrandobjekte lassen sich wiederfinden.



Go West! Genau wie alle „alten“ F1-Strecken wurde auch der neue US-Grand Prix von Indianapolis exakt nachgebildet. Beachtenswert: Die animierten Zuschauer auf den Tribünen

Selbstverständlich bietet *F1 2000* auch umfangreiche und komplexe Setup-Möglichkeiten und -Optionen für die verschiedensten Rennwagen. Egal ob Bremsbalance, Differenzialsperre, Gangübersetzung oder Reifendruck: Nahezu jede relevante Tuning-Option kann auf Wunsch ausgenutzt werden. Wenn für Sie die obigen Begriffe aus dem Buch mit sieben Siegeln stammen, können Sie auch ruhigen Gewissens auf die vorgefertigten Setups zurückgreifen. Damit berauben Sie sich aber der eminent wichtigen Möglichkeit, noch ein paar Tausendstelsekunden aus Ihrem F1-Boliden herauszukitzeln.

F1 2000 bietet fünf verschiedene Spielvarianten: Der „Testtag“ gestattet Ihnen eine ungefährliche Probefahrt auf einem beliebigen Kurs. Das „Schnelle Rennen“ bugsiert Sie direkt auf die Rennstrecke und ist für all diejenigen geeignet, die keine Lust auf den Spielmodus „Großer Preis“ haben, der ein ganzes Rennwochenende inklusive freien Trainingsläufen, dem Qualifying und Warm-Up offeriert. Prunkstück der Simulation ist natürlich die „Meisterschaft“, bei der Sie, wie der Name schon vermuten lässt, die komplette F1-Saison des Jahres 2000 mit einem Fahrer und Team Ihrer Wahl absolvieren. Last but not least können Sie sich im „Multiplayer“-Modus mit bis zu acht menschlichen Kontrahenten im lokalen Netzwerk oder via TCP/IP messen.



Besonders die Wasserfälle sehen sehr realistisch aus. Auf der Brücke können Sie sogar die Gischt erkennen.



Mit dem Videorekorder lassen Sie die Rennen aus zig Perspektiven Revue passieren. Hier heizt ein 911er durch die Pyrenäen.

TOTAL REAL?

NEED FOR SPEED PORSCHE

In „Evolution" beginnen Sie Ihre Karriere 1950 mit ein paar Mark im Geldbeutel, die gerade für einen Buckel-Porsche 356 reichen. Damit brettern Sie durch erste Turniere gegen bis zu sieben Computerfahrer über zwei bis drei vorgegebene Strecken. Je besser Sie abschneiden, desto mehr Preisgeld können Sie abräumen. Dieses investieren Sie in über 700 Tuningteile oder später in ein moderneres und schnelleres Gefährt, welches wiederum zur Teilnahme an neuen Turnieren berechtigt. Nach und nach kämpfen Sie sich so durch die gesamte Modellpalette, bis im Jahr 2000 der aktuelle 911er Turbo oder ein GT1-Rennwagen auf Sie wartet. Wie bei einer WiSim steigen Oldtimer mit der Zeit im Wert. Am meisten Knete geht jedoch für Reparaturen drauf, denn jedes Anbandeln mit der Leitplanke vergelten Ihnen Ihre Porsches mit hässlichen Beulen und Schrammen. Größere Schäden am Fahrzeug wirken sich auf das Fahrverhalten aus. Jeder Porsche fährt sich ein wenig anders. Die neuen Modelle glänzen durch ABS-Systeme und Traktionskontrolle, die älteren

Vergleich

Need For Speed Porsche setzt sich durch die zwei neuen Einzelspielermodi von der Konkurrenz ab. Ähnlichen Spaß haben Sie allenfalls noch mit dem storylastigen *Driver*. Die Simulation *F1 2000* kommt nicht an die Formel-Referenz *Racing Simulation 2* heran. Technisch gehören alle hier vorgestellten Titel dennoch zur Oberklasse.

Need For Speed Porsche	88%
Racing Simulation 2	87%
Driver (abgewertet)	85%
Need For Speed 4 (abgewertet)	85%
F1 2000	79%

F1 2000

F1 2000 bietet einen unterhaltsamen und vor allem rasanten Rennverlauf. Die gegnerischen Fahrzeuge gehen – je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad – erfreulich aggressiv zu Werke und schonen weder sich noch ihre Gegner. Überholmanöver arten teilweise in richtige Arbeit aus, so wird schon mal die Ideallinie geschickt blockiert oder der Teamkollege Ihres Kontrahenten macht frech die Gasse zu und zwingt Sie so zu einem riskanten Ausweichmanöver oder auch einem Unfall. Gerade Letzteres sieht teilweise angsterregend realistisch aus, das Schadensmodell wird sehr gut simuliert. *F1 2000* ist im Ganzen actionlastiger als beispielsweise die *Racing Simulation 2* von Ubi Soft oder Geoff Crammonds legendäres *Grand Prix 2* und dürfte Simulationsfreunde vor allem aufgrund der Fahrphysik und des Fahrmodells in zwei Lager spalten. Erstere ist überdurchschnittlich gut, offenbart aber



Die KI der computergesteuerten Fahrzeuge ist erfreulich gut gelungen. Gemäß des gewählten Schwierigkeitsgrades gehen sie mehr oder weniger aggressiv zu Werke.



Die F1-Boliden lassen sich gut steuern und auch Setup-Einstellungen machen sich bemerkbar. Leider gibt es nur ein Fahrmodell, alle Rennwagen steuern sich gleich.

Semester müssen Sie so vorsichtig behandeln wie ein rohes Ei. Bei zu hoher Geschwindigkeit in den Kurven bricht munter das Heck aus, grobe Fahrfehler werden durch eklige Drifts oder Dreher bestraft. Ein Lenkrad ist nun erste Controller-Pflicht, mit der Tastatur können Sie längst nicht so gute Ergebnisse erzielen.

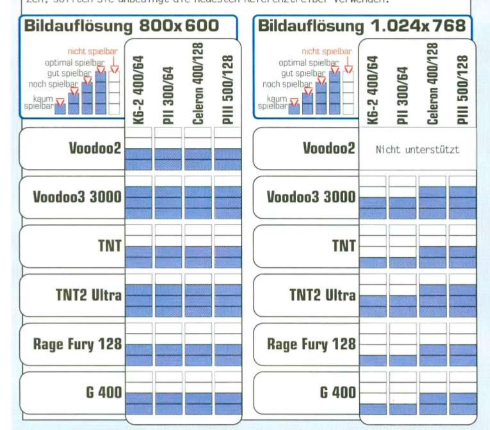
Ob Sie ein Könner sind, zeigt sich im Werksfahrer-Modus. Als jugendlicher Porsche-Testfahrer müssen Sie wie bei *Gran Turismo* auf der PlayStation innerhalb eines Zeitlimits Slalom-Parcours bewältigen oder punktgenaue 360°-Drehungen auf den Asphalt zaubern. Schwierig sind die Überführungsfahrten von Neuwagen. Bei den wilden Rasereien dürfen Sie meist nicht einmal einen Kratzer riskieren. Über 30 Missionen stehen an, bevor Sie zum neuen Star-Testfahrer im Werksteam aufsteigen. Klasse!

Need for Speed Porsche

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Grundsätzlich brachten es Rechner mit einer Nvidia-Grafikkarte (TNT, TNT 2) auf eine etwas bessere Darstellungsgeschwindigkeit. Wenn Sie eine Voodoo-Karte nutzen, sollten Sie unbedingt die neuesten Referenztreiber verwenden.



Pro & contra

- 14 abwechslungsreiche Strecken
- 2 motivierende Karrieremodi
- Effektvolle Grafik
- Gutes Fahrverhalten der Porsche-Modelle
- Fehlender Verfolgermodus
- Dadurch zu wenige Mehrspieler-Möglichkeiten

Grafik

Need For Speed ist detaillierter als *F1 2000*, besonders die Schäden an den Autos wirken nach Kollisionen sehr realistisch. (Ausschnitt 800x600)



Sound & Musik

Beim Nachladen der Musikstücke kann die Grafik ruckeln. Rennkommentare gibt's nur nach dem Zieleinlauf. Der Motorensound ist vorbildlich.

Steuerung

Hier hat sich am meisten getan. Alle Porsche-Modelle steuern sich unterschiedlich und sind mit einem Lenkrad nach kurzer Eingewöhnungszeit sehr gut zu beherrschen. Zahlreiche Force-Feedback-Effekte sorgen für zusätzlichen Fahrspaß.

Installation

Mindestens 230 Megabyte Festplattenplatz müssen Sie reservieren. Wir empfehlen jedoch die Vollinstallation, die 569 Megabyte Speicher verschlingt. Die Ladezeiten vor den Rennen sind mit etwa fünf bis 15 Sekunden erträglich. Im Mehrspieler-Betrieb benötigen Sie pro Spieler eine Version.

dennoch einige Mängel: Sämtliche Fahrzeuge neigen gutmütig zum Untersteuern und auch Fahrbahnunebenheiten werfen einen nicht unbedingt vom Kurs, wenn man mit knapp 300 km/h darüberbrettert. Immerhin wirken sich die verschiedenen Setup-Einstellungen merklich auf die Straßenlage aus. Speziell in höheren Schwierigkeitsgraden ist der Unterschied zwischen einem gut und einem weniger gut abgestimmten Rennwagen deutlich spürbar.

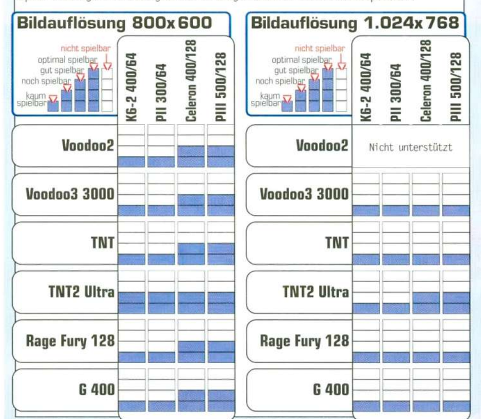
Sehr enttäuschend hingegen sind die Fahrmodelle geworden, denn es gibt schlicht und ergreifend gar keine unterschiedlichen! Alle Fahrzeuge steuern sich bei *F1 2000* zwar vollkommen zufriedenstellend, aber auch völlig gleich. Egal ob Sie in einem Ferrari, Minardi, McLaren oder Williams fahren – der Unterschied ist gleich null. Das ist schwach, Electronic Arts!

Formel 1 2000

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Die Wertungen beruhen auf einer Grafikdarstellung in voller Detailstufe. Wenn man die bei der Installation vorgeschlagenen Einstellungen beibehält, läuft das Spiel flüssiger. *F1 2000* giert allerdings förmlich nach Arbeitsspeicher.



Pro & contra

- FIA-Lizenz
- Alle Fahrer, Strecken und Wagen der aktuellen Saison
- Starke Soundausgabe
- Ordentliche Grafik, aber ...
- ... hohe Hardwareanforderungen
- Nur ein Fahrmodell
- Keine Wettereffekte

Grafik

Die Grafik wirkt im Ganzen detailliert genug. Lediglich beim genaueren Betrachten verpixeln einige Texturen etwas. (Auschnitt 800x600)



Sound & Musik

Sowohl der Motorensound als auch die Sprachausgabe (unterhaltsamer Boxenfunk und Kai Ebels Kommentare) geben keinen Anlass zur Klage und sorgen für reichlich Atmosphäre.

Steuerung

Die Steuerung der F1-Boliden geht erfreulicherweise vollkommen problemlos vonstatten. Dank der vielfältigen Optionen und Fahrhilfen werden sich auch Einsteiger schnell zurechtfinden. Optional wird auch Microsofts Force-Feedback-Technologie unterstützt.

Installation

Es darf zwischen drei verschiedenen Installationsgrößen gewählt werden. Die minimale Installation schluckt knappe 120 MB Ihrer Festplattenkapazität, die maximale beansprucht 550 MB. Die Ladezeiten sind erfreulich knapp. Im Mehrspieler-Betrieb benötigen Sie pro Spieler eine Version.

NEED4SPEED PORSCHE

Bereits die Menüs erstrahlen bei *Need for Speed Porsche* in gewohnter EA-Hochglanzoptik. Wie auf dem Laufsteg drehen sich die Modelle chromblitzend um die eigene Achse, auf Wunsch können Sie Cabrio-Verdecke herunterklappen und auf den Polstern Probe sitzen. Multimedia-Schnickschnack wie die Porsche-Chronik oder eine programmeigene Lackiererei steigern den Spaß-Faktor zusätzlich. Auf der Strecke geht dann visuell endgültig der Punk ab. Wettereffekte wie Schnee, Regen und Nebel bannen Sie vor den Monitor, einige Streckendetails wurden animiert. So können Sie auf der Industriestrecke mitten durch eine Funken sprühende Maschinenhalle donnern und in den Alpen tosende Wasserfälle bestaunen. Vier Kameraperspektiven sorgen dabei stets für den richtigen Überblick, die animierte Cockpitansicht hat uns besonders gut gefallen. Der plötzlich auftauchende Gegenverkehr in einigen Missionen wirkt hier besonders realistisch. Auffällig ist, dass eine Grafikkarte mit modernem TNT-Chip flüssigere Bilder liefert als eine vergleichbare Voodoo-Karte. Um Auflösungen von 1.280x1.024 Bild-



Auf Knopfdruck schalten Sie die Scheinwerfer an, um bei Tunnelfahrten den Durchblick zu haben.

WO IST DER LACK AB?

F1 2000

Die Grafik von *F1 2000* ist – einen flotten Rechner vorausgesetzt – sehr gut gelungen. Insbesondere die detaillierte Wagengrafik mit ihren elf verschiedenen Wagenmodellen ist in der höchsten Auflösung ein echter Augenschmaus. Besuchen Sie vor dem ersten Start übrigens unbedingt das Optionsmenü. Erstaunlicherweise bügeln Sie sonst nur mit den voreingestellten mittleren Detailstufen über die Pisten. Angefangen beim realistischen Schadensmodell, das kleine Kratzer nach Remplern genauso exakt wie einen Crash mit 230 km/h in den nächstgelegenen Reifenstapel simuliert, über die detaillierten und fast schon fotorealistischen Wagenverkleidungen bis hin zu überhitzten und qualmenden Bremsscheiben lässt Electronic Arts die Herzen aller Rennsport-Fans höher schlagen.

Aber auch ansonsten fährt Electronic Arts schwere Grafik-Geschütze auf. Zahlreiche Spezialeffekte lassen einen wortwörtlich mit der Zunge schnalzen. Zum üppigen Grafikrepertoire zählen vermeintliche Genre-Selbstverständlichkeiten wie Bremsspuren, aufsteigender Rauch, umherwirbelnder Sand und Staub sowie auch realistische Echtzeit-Schattenwürfe der



Bremsspuren, Rauch, Partikel-Effekte und Echtzeit-Schatten beanspruchen reichlich Rechenpower.

punkten genießen zu können, sollte Ihr Rechner sowieso mindestens 600 MHz unter der Haube haben. Die peitschenden Audiotracks halten sich während der Rennen erfreulich im Hintergrund – ganz im Gegensatz zu den vielen Motorensounds und Streckengeräuschen, die so richtig satt rüberkommen. Zum Glück verzichtete EA auf einen allzeit bereiten Rennkommentator. Wer möchte schon ständig von irgendeinem Laberhannes von wichtigen Fahrmanövern abgelenkt werden?

Wo Licht ist, ...

Die Gegner-KI ist zwar im Vergleich zum Vorgänger verbessert worden, kann aber immer noch nicht voll überzeugen. Besonders im Werksfahrer-Modus nervt es, wenn etwa einem LKW unmittelbar vor Ihnen einfällt, dass er doch einmal die Straßenseite wechseln könnte. Den bratzdummen Piloten der Polizei-Porsches, die Sie ebenfalls in diesem Modus nerven, hat EA wohl von vornherein keine fahrerischen Glanzleistungen zugetraut. Wundern Sie sich also nicht, wenn die grünen Jungs selbst mit einem alten 911er an Ihnen vorbeiziehen - ohne Mogeln packt's die Polente halt nicht. In den Rennen verhalten sich die meisten Computergegner dagegen fair. Kleinere Rempelein kommen hier sogar dem Spielspaß zugute. Der langsam ansteigende Schwierigkeitsgrad in den Einzelspielermissionen kann ebenfalls überzeugen. Etwas eintönig gerieten dagegen Mehrspielerduelle. Auf die motivierenden Verfolgerduelle des vierten Teils der Serie müssen Sie leider komplett verzichten.

Christian Bigge

Kommentar — Christian Bigge

Need For Speed Porsche ist der bisher beste und realistischste Teil der Serie. Wunderschöne Strecken, eine gute Fahrphysik und zwei einfallsreiche Spielmodi sorgen für stundenlangen Raser-Spaß. Unverständlich aber ist es, dass der Verfolger-Mehrspielermodus aus dem letzten Teil geopfert wurde. Bei F1 2000 enttäuscht mich das immer gleiche Fahrverhalten aller Rennwagen. Schumi würde aus Frust in den nächsten Reifenstapel donnern, wenn sich sein Ferrari tatsächlich so fahren würde wie ein BAR-Honda. Dennoch sollten Simulations-Fans eine Proberunde mit F1 2000 riskieren. So schlecht, wie das Spiel zum Teil gemacht wurde, ist EAs Formel-1-Debüt beileibe nicht.

Need for Speed Porsche

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win9x
Sinnvoll:	PIII 500, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound, EAX, Aureal 3D
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Lenkrad
Spielerzahl:	2 Sp. Split., 8 Sp. Netz., Inter. (1 CD/Sp.)
CD/HD:	573 MB/230-569 MB
Internet:	www.needforspeed.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	30.03.2000
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	**Rennspiel**
Testversion:	**Dt. Verkaufsversion**
Steuerung:	**Sehr gut**
FFeedback:	**Gut**
Grafik:	**89%**
Sound:	**86%**
Mehrspieler:	**86%**
Einzelspieler:	**88%**

» Noch immer ein einsteigerfreundliches Rennspiel, aber realistischer und schöner denn je «

---

22 Wagen und ein den Original-F1-Wagen angepasstes Cockpit mit den nötigsten Anzeigen.

Sehr viel Wert haben die Entwickler auf eine TV-gerechte Präsentation des Renngeschehens gelegt. Dem Spieler steht eine Vielzahl von Kameraperspektiven zur Verfügung, von der leider etwas unübersichtlichen Cockpit-Perspektive bis hin zu diversen Drauf- und Außenansichten können Sie sich nach Herzenslust die Ansicht Ihrer Wahl aussuchen. Begeisterte RTL-Zuschauer werden die gewohnt (un-)fundierten Kommentare des brauereigesponserten Boxenmännchens Kai Ebel zu schätzen wissen, der Sie vor und nach dem Rennen mit seinen Analysen bei diversen Zeitlupenstudien unterhält. Insgesamt geht der Motorensound in Ordnung, wenn Sie kein Akustik-Inferno erwarten.

Immer wieder geht die Sonne auf ...

Für Sonnenanbeter ganz schön, für ein Rennspiel jedoch enttäuschend ist die Tatsache, dass bei *F1 2000* permanent die Sonne scheint. Am Himmel lassen sich zwar ein paar Wölkchen blicken, es regnet aber nie. Reichlich peinlich die Erklärung, dass man es zeitlich nicht mehr geschafft hätte, Wettereffekte ins Spiel zu integrieren. Diese sollen aber beim bereits im Herbst erscheinenden Nachfolger zur Geltung kommen ...

Ärgerlicherweise stellt *F1 2000* sehr hohe Anforderungen an die Hardware. Selbst auf einem Pentium-III-Prozessor lief das Spiel in höchster Detailstufe nicht flüssig, sobald man sich mit mehreren Fahrzeugen auf der Rennstrecke tummelte, und auch der Mehrspielermodus ruckelte bei selbiger Einstellung merklich.

Christian Sauerteig

Kommentar — Christian Sauerteig



Irgendwie werde ich das Gefühl nicht los, dass F1 2000 mit heißer Nadel gestrickt worden ist, um noch einigermaßen pünktlich zum Start der laufenden F1-Saison zu erscheinen. Grafik, Sound und die offizielle FIA-Lizenz dürften die Spieler gleichermaßen begeistern, die nicht hundertprozentig perfekte Fahrphysik und das mickrige Fahrmodell einige Rennsportfans verärgern – zur Genre-Spitze fehlt EAs ordentlichem F1-Debüt noch das Feintuning, das NFS Porsche dem nicht nur auf die Formel 1 fixierten Motorsportfan bereits bietet: superbe Grafik, gepaart mit einer exzellenten Steuerung und einem ansprechenden Fahrgefühl!

Formel 1 2000

Mindestens:	P 233, 64 MB RAM, Win 9x
Sinnvoll:	PIII 600, 128 MB RAM
Grafik:	Software, Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound, EAX
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick, Lenkrad
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk (1 Sp. pro CD)
CD/HD:	120-550 MB/270 MB
Internet:	www.easports.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	**Rennspiel**
Testversion:	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**Befriedigend**
Grafik:	**82%**
Sound:	**84%**
Mehrspieler:	**79%**
Einzelspieler:	**79%**

» Ein insgesamt starkes Formel-1-Debüt von Electronic Arts, leider mit kleineren Mängeln «

WELCHER TYP AUTOFAHRER SIND SIE?

Unseren Vergleichstest haben Sie gelesen: Need for Speed Porsche ist etwas besser als F1 2000, doch auch die F1-Simulation hat ihre Qualitäten. Beantworten Sie einfach die nachfolgenden Fragen und schon werden Sie wissen, welche Raser-Oper als Erstes auf Ihrer Festplatte landen sollte.



NEED FOR SPEED PORSCHE



Okay, in Monaco sind die Porsche im Vergleich zur Kurve etwas zu klein geraten.



Mit einem neuen 911er Turbo macht der verwinkelte Korsika-Kurs doppelt Spaß.



Auf der deutschen Autobahn sind sogar die Straßenschilder zu entziffern.



Statt einer Startampel wird bei Need for Speed ein Countdown heruntergezählt.

FRAGE 1:

Herzlichen Glückwunsch, Sie haben ein Preisausschreiben gewonnen! Über welchen der folgenden Gewinnen würden Sie sich am meisten freuen?

- ☐ Einen Benzingutschein für ein Jahr kostenloses Tanken oder die Erstattung aller Kosten für einen Führerschein aller Klassen. **5 PUNKTE**
- ☐ Für ein Wochenende bekommen Sie einen Porsche 911, Baujahr 1998, vor die Haustür gestellt, mit dem Sie ohne Kilometerbegrenzung herumdüsen dürfen. **3 PUNKTE**
- ☐ Das berüchtigte „Boxenluder" nimmt sich ein komplettes Wochenende für Sie frei. **2 PUNKTE**
- ☐ Sie dürfen hinter Mika Häkkinen im McLaren-F1-Doppelsitzer Platz nehmen und drei Runden auf einem Grand-Prix-Kurs erleben. **4 PUNKTE**

FRAGE 2:

Zum Skiurlaub geht's diesmal in die Schweizer Berge. Wie gelangen Sie zu Ihrem Reiseziel?

- ☐ Ich brettere so schnell wie möglich durch den Gotthard-Tunnel. **3 PUNKTE**
- ☐ Ich nehme dieselbe Strecke wie im letzten Jahr und versuche wie immer einen neuen Kursrekord aufzustellen. **4 PUNKTE**
- ☐ Ich sitze 15 Stunden im Reisebus, um *Tetris* auf dem Game Boy spielen zu können. **1 PUNKT**
- ☐ Ich entscheide mich für die winklige Passstraße und bewundere die fantastische Berglandschaft. **2 PUNKTE**

FRAGE 3:

Welche Sportsendungen schauen Sie sich im Fernsehen an?

- ☐ Mir reicht meine wöchentliche Dosis Fußball-Bundesliga. **1 PUNKT**
- ☐ Ich bin Premiere-World-Abonnent – noch Fragen? **4 PUNKTE**
- ☐ Sport ist doch öde, aber Serien wie *Alarm für Cobra 11* finde ich echt dufte. **2 PUNKTE**
- ☐ Mein Videorekorder zeichnet automatisch jede Sendung auf, die sich um Motorsport dreht. **5 PUNKTE**

FRAGE 4:

Wie verhalten Sie sich im Straßenverkehr?

- ☐ In geschlossenen Ortschaften fahre ich grundsätzlich 29 km/h zu schnell, gerade langsam genug, um meinen Lappen nicht zu riskieren. **5 PUNKTE**
- ☐ Sonntags cruise ich immer mit meinem neuen VW Beetle vor den In-Cafés herum. **2 PUNKTE**
- ☐ Ich kann mir an keiner Ampel den Kavalierstart verkneifen. **4 PUNKTE**
- ☐ Ich bremse auch für Lemminge! **0 PUNKTE**

Weiter auf Seite 78 ... →

F1 2000



Bei F1 2000 stimmen die Monaco-Proportionen wie hier am Jachthafen schon eher.



Nun dürfen Sie in den USA auf der Strecke von Indianapolis auf Punktejagd gehen.

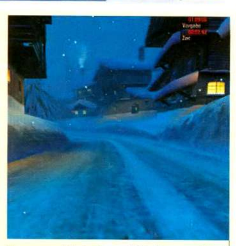


In Magny Cours verpixelt der Streckenhintergrund fürchterlich. Zu wenig Bäume?



Bei F1 2000 gibt's zwar Startampeln, nicht jedoch die Hände des Fahrers zu sehen.

NEED FOR SPEED PORSCHE


Regen, Nebel und Schnee: Bei Need for Speed heizen Sie bei jedem Wetter.


Bei Dunkelheit kommen die diversen Lichteffekte der Umgebung besonders zur Geltung.

FRAGE 5:

Es ist Winter. Auf schneeglatter Fahrbahn nähern Sie sich mit Tempo 120 einer Haarnadelkurve. Was tun Sie?

- ☐ Ich reduziere die Geschwindigkeit auf 60 km/h und steuere die Ideallinie an. Nach der Kurve drehe ich um und wiederhole das Manöver bei 70 km/h. So taste ich mich an den Grenzbereich meines Autos heran. **4 PUNKTE**
- ☐ Bei Schnee überholen mich immer alle. **1 PUNKT**
- ☐ Mit meinem Off-Roader nehme ich die Abkürzung durch das Waldstück. **5 PUNKTE**
- ☐ Ich vertraue auf mein ABS und gebe Vollgas. In der Kurvenmitte betätige ich die Handbremse. **3 PUNKTE**

FRAGE 6:

Wie gehen Sie an ein neues PC-Spiel heran?

- ☐ CD rein, installieren und los! Auf Handbücher habe ich keinen Bock! **3 PUNKTE**
- ☐ Wenn ich Probleme habe, frage ich immer meine Freundin. **1 PUNKT**
- ☐ Ich lese grundsätzlich zuerst das Handbuch. Studieren geht über Probieren! **4 PUNKTE**
- ☐ Ich weiß, dass ich ein guter PC-Spieler bin. Nur wenn ich nicht mehr weiterkomme, schaue ich in das Handbuch. **6 PUNKTE**

FRAGE 7:

In Ihrer Nähe ist gerade Jahrmarkt. Wie sieht ein typischer Kirmes-Tag für Sie aus?

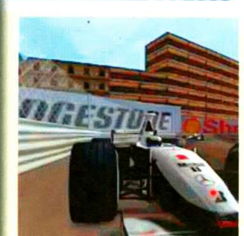
- ☐ Wenn ich in den Autoscooter einsteige, steigen alle anderen aus. **2 PUNKTE**
- ☐ Peinlich, aber ich kann eigentlich an keinem Fahrgeschäft vorbeigehen. **5 PUNKTE**
- ☐ Auf der neuen Monster-Achterbahn mit Dreifach-Looping und sechsfacher Erdbeschleunigung fahre ich mindestens zehn Mal. **4 PUNKTE**
- ☐ Ich bleibe regelmäßig am ersten Zuckerwatte-Stand kleben. **0 PUNKTE**

FRAGE 8:

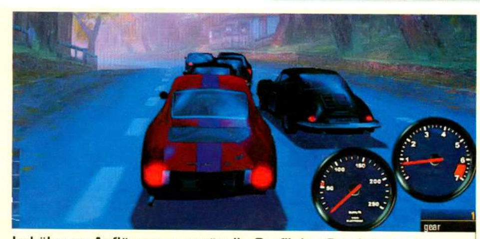
Sind Sie bereit, für ein Rennspiel Ihren PC aufzurüsten?

- ☐ Wieso sollte ich das müssen? Ich habe grundsätzlich nur das Beste vom Besten! **5 PUNKTE**
- ☐ Mein Rechner hat erst ein Jahr auf dem Buckel – das muss reichen! **2 PUNKTE**
- ☐ Na ja, ein neuer Prozessor, eine bessere Grafikkarte und ein Lenkrad sind sowieso schon lange fällig! **3 PUNKTE**
- ☐ Bitte nicht stören – ich hänge gerade bei *Day of the Tentacle*! **0 PUNKTE**

F1 2000


Egal, auf welcher Strecke Sie bei F1 2000 fahren – hier scheint immer die Sonne.


Rauch und Bremsspuren werden korrekt dargestellt, detaillierte Streckentexturen fehlen.


In höheren Auflösungen gerät die Grafik ins Stocken, wenn mehr als drei Autos gleichzeitig zu sehen sind.


F1 2000 ist noch hardwarehungriger. Jedes sichtbare Auto reduziert hier die Performance deutlich.

Auswertung

ÜBER 35 PUNKTE

Hallo! Aufwachen! Bekommen Sie überhaupt noch etwas vom normalen Leben mit? Auch wenn Sie es nicht glauben, Ihr Kopf wird wirklich nicht von einer Kurbelwelle angetrieben und in Ihren Adern fließt echt kein Benzin, sondern Blut. Na ja, Schaden anrichten können Sie ja nicht, wenn Sie beide Spiele bis zum Umfallen zocken. Sagen Sie aber nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt!

26 – 35 PUNKTE

Na, Sie wollen wohl immer der Erste sein, was? Ihr Leben wird durch das Tempo bestimmt. Zeit ist Geld und Letzteres sollten Sie in *F1 2000* investieren. Sie sind nämlich auch ein Bastler und Frickler und nehmen es besonders genau. Bevor Sie also fortwährend an den Nerven Ihrer Mitmenschen herumschrauben, nehmen Sie sich lieber das Setup eines Ferrari vor.

16 – 25 PUNKTE

Porsche sind schön, gelle? Die glänzen so toll in der Sonne und röhren besser als Heino im Stimmbruch. Sie brauchen *NfS*, das ist klar. Haben Sie aber bedacht, dass Ihre Traumwagen in dem bösen Rennspiel auch Kratzer abbekommen? Wenn Sie das nicht ertragen, beschränken Sie sich darauf, die Spieleschachtel zum Anbeten auf die Mittelkonsole Ihrer Rostlaube zu pappen.

6 – 15 PUNKTE

Streben Sie ein Amt als Abgeordneter der Grünen an oder verabscheuen Sie schlichtweg alle Autos als stinkende und röhrende Ungetüme? Egal, lassen Sie aber auf jeden Fall die Finger von einem Rennspiel. Für Sie gibt es im Leben genug andere schöne Dinge. Wir hoffen nur, dass Sie bei der ersten Frage nicht Antwort c) angekreuzt haben, Sie Ferkel!

STAGE

rollcage II

Das fetzt!







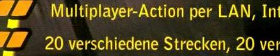
Ist Dir der Große Preis von Albanien zu langweilig? Dann haben wir genau das Richtige für Dich: **ROLLCAGE STAGE II.**

Denn hier fliegen richtig die Fetzen! Wenn Du an Deinem Gegner nicht vorbei kommst, dann schick Ihm doch eine nette Rakete hinterher. Aber pass auf, dass Du dich unterm Zielen nicht verlenkst. Das geht schneller als Du denkst ...





- rasend schnelle 3D-Engine
- Multiplayer-Action per LAN, Internet oder Split Screen
- 20 verschiedene Strecken, 20 verschiedene Fahrzeuge, abgefahrene Waffen
- cooler Soundtrack











Schleuder trauma

Didier Auriols Toyota Corolla WRC ist eines von 17 Fahrzeugen im Spiel.

Die letzte Runde im Rennen der Rallye-Champions: Sie liegen 1,2 Sekunden hinter Weltmeister Tommi Mäkinen zurück, der auf der Bahn neben Ihnen herumschlingert. Doch dank eines gekonnten Drifts in der letzten Kurve schieben Sie Ihre Nase noch als Erster über die Ziellinie ... Unrealistisch, meinen Sie? Von wegen! Steigen Sie ein!

Fakten
- 5 Schwierigkeitsgrade
- 17 Originalfahrzeuge
- 30 bekannte Rallyepiloten
- 45 eher kurze Strecken
- vereinfachtes, aber gut zu steuerndes Fahrmodell

Haben Sie Bock auf spannende Rallye-Action? Dann müsste *Rally Masters* von Infogrames genau das Richtige für Sie sein. Satte 45 Kurse führen Sie quer um den Erdball, 17 Originalautos verstecken sich im Programm, darunter Rallye-Legenden wie der Lancia Delta Integrale oder Walter Röhrls Audi S1. Apropos Röhrl: Den finden Sie ebenfalls im Spiel, zusammen mit 29 anderen „echten" Piloten ringt der bayrische Ex-Weltmeister mit Ihnen um Punkteprämien und Meister-Lorbeer.

Dreimal sollst du Meister sein!

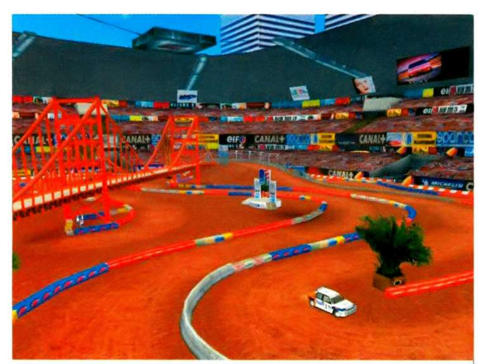
Neben den genreüblichen Zeit- und Einzelrennen können Sie drei verschiedene Meisterschafts-Modi absolvieren, am vertrautesten dürfte Ihnen davon die „Trophy" sein. Hierbei handelt es sich um typische Etappenrennen. Die einzelnen Teilstücke einer Rallye nehmen zwischen zwei und vier Minuten Spielzeit in Anspruch. Zuvor wählen Sie Ihren Wagen aus, statten ihn mit den richti-


Die Cockpits sind äußerst spärlich ausgestattet, auch die Hände des Piloten fehlen.

Vergleich

Obwohl Colin *McRae Rally* von Codemasters schon eineinhalb Software-Jahre auf dem Buckel hat und der zweite Teil in Kürze erscheinen soll, bietet die Simulation immer noch das beste Fahrmodell. Sehr gut, aber ziemlich schwierig ist auch *Rally Championship 2000* von Ubi Soft.

Colin McRae Rally	85%
Rally Championship 2000	84%
Rally Masters	75%
V-Rally	57%



Der Replay-Modus zeigt das letzte Rennen aus diversen Perspektiven. Hier heizt ein Escort durch die Indoor-Arena von Las Vegas.



Ihr Beifahrer kündigt im Challenge-Modus die nächste Kurve an. Beachten Sie die enorm große Sichtweite.

gen Reifen aus und dürfen minimale Änderungen am Setup vornehmen. Ohne Gegnereinwirkung bügeln Sie dann über die Pisten, sieben Computergegner streiten mit Ihnen um die Bestzeit. Anders beim „Challenge Cup". Dort treten Sie auf Rundkursen gegen drei wild drängelnde Kontrahenten an. Alle Piloten werden vom Programm mit dem gleichen Vehikeln ausgestattet – frei wählen dürfen auch Sie nicht. Gleiches gilt für die Duelle im Modus „Meisterschaft", die bei echten Rallyes Super-Stages heißen. Beginnend im Viertelfinale fahren Sie Mann gegen Mann auf einem zweigeteilten Rundkurs den Champion aus. Nach Abschluß einer Rennserie werden Punkte verteilt. Nur wenn Sie am Ende einer Saison triumphieren, steigen Sie in die nächste Rennklasse auf. Nach und nach dürfen Sie sich dann hinter das Steuer von immer mehr Fahrzeugmodellen klemmen.

Freie Sicht für schnelle Autos!

Alle Autos unterscheiden sich im Fahrverhalten, riesige Unterschiede werden Sie aber nicht bemerken. Selbst mit der Tastatur zaubern Sie bald schwungvolle Drifts in die Kurven, obwohl auch bei *Rally Masters* ein Lenkrad für größeren Fahrspaß sorgt. Fünf Schwierigkeitsgrade verschaffen selbst Fahranfängern einen kinderleichten Einstieg ins Programm. Auf der einfachsten Stufe würden Sie sogar dann noch gewinnen, wenn Sie sich nebenbei die Schuhe putzen, so drastisch werden die Computergegner eingebremst. Anders in den höheren Levels. Dort wirken sich Schäden deutlicher auf das Fahrverhalten aus und auf Untergründen wie Schnee, Matsch oder Schotter geraten Sie häufiger gehörig ins Schleudern.

Die Pisten sehen besonders in höheren Auflösungen akzeptabel aus, die 3D-Tapeten der Streckenhintergründe gaukeln eine enorme Sichtweite vor. Einige Streckenrandobjekte wurden animiert, so fliegt zum Beispiel ständig ein Kamerahubschrauber durch die Gegend. Die zweidimensionalen Zuschauertexturen sind dagegen eher peinlich. Auch der Motorensound klingt zu eintönig. In unserer Testversion kam es übrigens noch zu vereinzelten Abstürzen mit Nvidia-Grafikkarten. Bis zur Verkaufsversion soll das behoben sein.

Christian Bigge

Kommentar – Christian Bigge

Sie gehören zur Schrauber-Zunft und verzweifeln, wenn Sie nicht pingelig genau am Federweg oder Übersetzungsverhältnis Ihres Wagens herumfrickeln dürfen? Dann lassen Sie die Finger von Rally Masters! Suchen Sie aber nach einem Fun-Racer, der Sie über Stock und Stein jagt, sind Sie hier richtig. Dank der drei Meisterschafts-Modi und Fahrzeugklassen hält die Freude am Fahren erfreulich lange vor, auch das Geschwindigkeitsgefühl kommt gut 'rüber. Trotz einer technisch sauberen Umsetzung können auch Besitzer leistungsschwächerer Rechner ruckelfrei losdüsen.



Der Kamerahubschrauber fängt die Siegerehrung ein. Die flachen Zuschauertexturen sind allerdings ärgerlich.

Rally Masters

Mindestens:	P233, 32 MB, 3D-Karte, Win9x
Sinnvoll:	PII-400, 64 MB
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound, EAX, Aureal 3D
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Lenkrad
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk, Internet
CD/HD:	473 MB/115-330 MB
Internet:	www.rallymasters.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Digital Illusions/Infogrames
Veröffentlichung:	Anfang April
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

» Rallye-Action für Einsteiger: Anfängern werden kleinere Fahrfehler großmütig verziehen. «

Genre:	**Rennspiel**
Testversion:	**Goldmaster V. 2.2**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**Gut**
Grafik:	**77%**
Sound:	**70%**
Mehrspieler:	**75%**
Einzelspieler:	**75%**

METZGER ODER MEDIZINER?





BESSER DIE BARMER



Doppelt gemoppelt

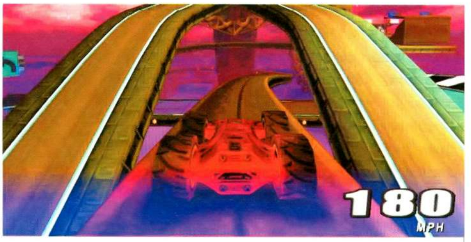
Spaß an Achterbahnen? Lust auf Bleifuß? Wir haben die richtige Adrenalinspritze für Sie. Mund zu, Augen auf!

Zwölf Waffensysteme, 20 Rennsarg-Modelle, über 60 Strecken: Das ist *Rollcage Stage 2*. Nach zwei Minuten sind Sie wieder voll im Rennfieber. Psygnosis erweiterte den Augen-zu-und-durch-Spaßmacher der Vorjahrsrennsaison konsequent an allen Ecken und Enden. Kernstück ist die Liga. Sie setzen sich ans Steuer einer – selbst an Decken fahrbaren – Blechkiste, treten gegen vier Gegner an und arbeiten sich langsam Strecke für Strecke und Klasse für Klasse nach oben, sofern Sie gewinnen. Wurmlöcher, Mini-Raketen, Maschinengewehre oder Turbos helfen ungemein, die ungeliebten Kontrahenten auf die verdienten hinteren Ränge zu verweisen. Neu: Zwei gleiche Extras ergeben ein stärkeres. Wenn es trotzdem einmal hakt, widmen Sie sich einfach den anderen Modi. In zehn Trainingsparcours erledigen Sie leichte Aufgaben, im Zeitrennen geht es einsam auf die Jagd nach Rundenrekorden und im neuen Scramble-Modus ist Geschick gefragt. Je besser Sie sind, desto mehr Boni bekommen Sie spendiert, wie beispielsweise das verrückte Trümmerfußball für Mehrspieler. Bis zu fünf Zocker im Netzwerk oder vier vor einem geteilten Bildschirm dürfen Manöver zeigen, für die im echten Leben ein Gratisurlaub in der Justizvollzugsanstalt winken würde.

Joachim Hesse



Explosion und voraus: Jetzt geschickt die Laserklingen-Extrawaffe einsetzen und Sie liegen an der Spitze.



Der harte Weg: Statt sich einen Wolf zu kraxeln, hätten Sie durch einen Sprung nach dem Start direkt ins Ziel abkürzen können.

Kommentar

Joachim Hesse

Ob rutschiger Schnee oder Fahrt an der Tunneldecke, bei Rollcage 2 tanzen die Temposünder Polka. Die Big-Beat-Musikstücke überzeugen diesmal. Das alte Problem „Eben war ich noch in Führung und im nächsten Moment fahre ich kreuz und quer die Wände hoch“ existiert aber immer noch, allerdings nicht mehr so extrem wie in Teil 1. Wenn Sie sich daran gewöhnen können, dass die Monsterroller sehr penibel reagieren und der Rechner bei dicken Explosionen in die Knie geht, bekommen Sie gute Action zum Schnäppchenpreis.

Rollcage Stage 2

Mindestens:	PII 233, 32 MB RAM, Windows 95/98/NT
Sinnvoll:	PIII 500, 64 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound, CD Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	4 Sp./PC; 5 Netzw., Internet; 5 Sp./CD
CD/HD:	281 MB/ca. 50 bis 200 MB
Internet:	http://www.rollcage-game.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 50,-
Hersteller:	Psygnosis/Take 2
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Rennspiel
Testversion:	Beta v. 28.3.2000
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	Gut
Grafik:	79%
Sound:	80%
Mehrspieler:	75%
Einzelspieler:	74%

» Neuer Publisher, neues Glück: Wer auf witzige Ballerraser steht, sollte das Spiel nicht auslassen.

Immer feste druff

Wieder stapfen die Bayern schnurstracks auf das Finale der Champions League zu. Nur mit Hauruck-Fußball ist eine solche Leistung kaum zu vollbringen, sollte man meinen. Denkste! Beim PC-Spiel zur Königsklasse mutiert die Brechstange zum alleinigen Stilmittel.



Schwer zu finden, zum Glück aber vorhanden: Die Kameraperspektiven können Sie erst umstellen, wenn Sie das laufende Spiel unterbrechen und dann das Optionsmenü aufrufen.

Das Runde muss in das Eckige! Die einfachste aller Fußballweisheiten diente als Konzeptvorlage für das offizielle Gebolze (alle Teams, korrekte Kader) zur aktuellen Saison. Damit auch ungeschickte Sesselsportler möglichst häufig Tore bejubeln können, reduzierte Eidos den spielerischen Anspruch auf das Nötigste. Über zwei gesunde Hände sollten Sie verfügen und möglichst ein Gamepad mit acht Knöpfen besitzen, schon steht dem Meisterpokal kaum mehr etwas im Weg – jedenfalls nicht die gegnerische Verteidigung.



Bei Freistößen und Eckbällen zeigen Balken die Flugrichtung an.

Das ist ja einfach!

Tore erzielen Sie zumeist durch Alleingänge in den Strafraum, die mit einem Schuss in die kurze Ecke abgeschlossen werden. Die schwachbrüstigen Torhüter schauen bei solchen Aktionen grundsätzlich in die Röhre. Kombinationen sind zwar möglich, aber eigentlich unnötig. Etwas mühsam ist es, in der Defensive regelgerecht zu attackieren. Grätschen werden sofort mit Karten geahndet, das „Ablaufen" des Balles erfordert tatsächlich ein wenig Übung. Technisch kann UEFA dagegen durchaus mithalten. Mit einem Pentium-III-System dürfen Sie sogar mit 1.280x1.024 Bildpunkten ruckelfrei kicken, Wettereffekte sorgen für Abwechslung, lediglich die Spieleranimationen wirken mitunter etwas staksig. Der deutsche Spielkommentar sorgt häufiger unfreiwillig für Heiterkeit. Die Reporter „Armin" und „Albrecht" überschütten Sie hier stakkatoartig mit Halbsätzen.

Christian Bigge



Bei den Jubelarien nach Toren hat sich Eidos etwas einfallen lassen: Wir zählten zwölf verschiedene Animationen.

Christian Bigge

UEFA Champions League 1999/2000 lässt schon nach wenigen Spielminuten seine Konsolenherkunft durchblicken. Selbst durch die Menüs manövrieren Sie sich mit dem Gamepad. Im Spiel gibt es Torszenen satt und erste Erfolge stellen sich schnell ein. Fans fixer Fußball-Action dürfen somit ruhig mal einen Probe-Zock riskieren, besonders gegen menschliche Gegner macht das Laune. Strategischen Tiefgang dürfen Sie hier allerdings nicht erwarten.

UEFA Champions League

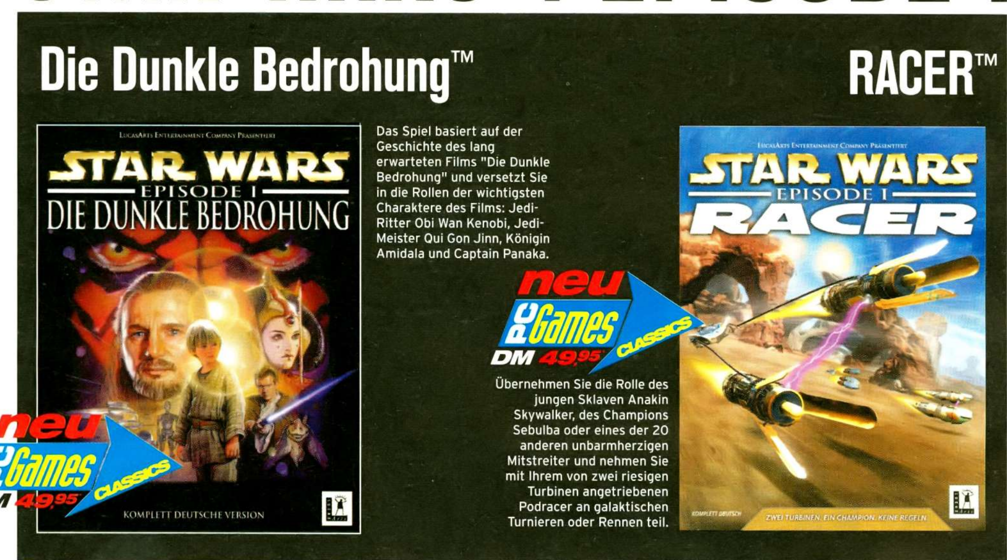
Mindestens:	P 233, 32 MB, Win9x
Sinnvoll:	PII 233, 64 MB, 3D-Karte
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick, Gamepad
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk (1 Sp./CD)
CD/HD:	484 MB/3 MB
Internet:	http://www.eidos.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Silicon Dreams/Eidos
Veröffentlichung:	Ende März
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Sportspiel
Testversion:	Master v. 17.03.
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	–
Grafik:	80%
Sound:	68%
Mehrspieler:	70%
Einzelspieler:	66%

» Technisch sauberes Action-Gebolze ohne spielerischen Tiefgang «

STAR WARS™: EPISODE I



STAR WARS™: X-Wing Alliance™

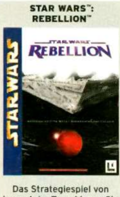
DER LEGENDÄRE KAMPF UM ENDOR

Star Wars: X-Wing Alliance fesselt den Spieler mit atemberaubender Star Wars Action und verfügt über eine wesentlich verbesserte 3D-Umgebung. Das Spiel bietet einen story-orientierten Einspieler-Modus, verschiedene Mehrspieler-Modi sowie zum allerersten Mal die Möglichkeit, die Millennium Falcon in einem Angriff auf den zweiten Todesstern während des Kampfes um Endor zu fliegen. Star Wars: X-Wing Alliance wartet mit spektakuläreren Raumkämpfen und mit mehr als doppelt so vielen Schiffen und Objekten auf, als jede Star Wars Flugsimulation bisher. Die Missionen können sich in bis zu vier verschiedenen Sektoren abspielen, und Schlachten können innerhalb der gleichen Planetengruppen, mehreren Sonnensystemen oder auch verteilt in der gesamten Galaxis geführt werden.

neu PC Games CLASSICS DM 49,95

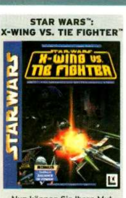
DM 49,95*

STAR WARS™: REBELLION™



Das Strategiespiel von LucasArts: Zerschlagen Sie die Allianz und nehmen Sie das Schicksal in die Hand. In Star Wars™ Rebellion™ haben Sie unzählige Möglichkeiten, Ihr taktisches und strategisches Können unter Beweis zu stellen.

STAR WARS™: X-WING VS. TIE FIGHTER™



Nun können Sie Ihren Mut in rasanten Echtzeit-Weltraumschlachten unter Beweis stellen. Treten Sie gegen 2 bis 8 Spieler über Modem, Netzwerk oder Internet an, um den besten Kampfpiloten der Galaxis zu ermitteln. Inklusive Missions.

GRIM FANDANGO™



Grim Fandango™ kombiniert Elemente des klassischen Film Noir mit einer mysteriösen Story, in der Manny Calavera, Reisebüroinhaber im Land der Toten, vier Jahre auf der Suche nach Erlösung ist. Grim Fandango™ ist das ambitionierteste Grafikadventure, das LucasArts jemals entwickelt hat.

STAR WARS™: Episode I MAGIE EINES MYTHOS™



Magie eines Mythos ist die faszinierende Führung durch den neuesten Star Wars™ Film! LucasArts Entertainment Company LLC bietet den Fans mit Star Wars™: Episode I Magie eines Mythos™ die Möglichkeit, einen Blick hinter die Kulissen von Star Wars™: Episode I Die Dunkle Bedrohung™ zu werfen.

STAR WARS™: JEDI KNIGHT™ *



* & Missionen "Mysteries of the Sith™"
Der 3D-Shooter der Extraklasse! Möge die Macht mit Ihnen sein! In der Rolle von Kyle Katarn kämpfen Sie in dreidimensionalen Star Wars™ Welten mit Ihrem Lichtschwert und unterschiedlichen Feuerwaffen gegen die Dunkle Seite der Macht.

STAR WARS™: ROGUE SQUADRON™



Star Wars™: Rogue Squadron™ gibt dem Spieler erstmals die Gelegenheit, in den Raumanzug von Luke Skywalker zu steigen und ihn in atemberaubenden Missionen gegen das Imperium in den legendären X-Wings, Y-Wings, A-Wings und auch V-Wings kämpfen zu lassen, um der Star Wars™ Galaxie die Freiheit wiederzugeben.

Ausgezeichnet mit dem **PC GAMES CLASSIC AWARD**

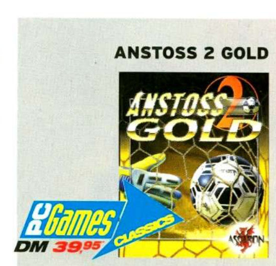
X- Beyond The Frontier



Seit der Mensch erkannte, dass die Erde keine Scheibe ist, träumt er davon, zu den Sternen zu reisen!

X - Beyond the Frontier ist ein faszinierender Genremix mit Action-, Simulations- und Strategieanteilen. Nutzen Sie Ereignisse oder Naturkatastrophen auf den verschiedenen Planeten, um Ihre Gewinne zu maximieren. Bauen Sie Fabriken, um günstiger Ihre eigene Ware herzustellen, und verbessern Sie durch Handel Ihren experimentellen Raumjäger, um ihn in eine wirksame Waffe gegen Ihre Feinde zu verwandeln. Eine rasante hardwarebeschleunigte 3D-Engine, die alle vorhandenen 3D-Grafikkarten unterstützt, begleitet von einem realistischen 3D-Sound, führt Sie durch diesen unbekannten Raumsektor. Wie Sie es schaffen, Ihren Auftrag zu Ende führen, liegt ganz bei Ihnen!

ANSTOSS 2 GOLD



ANSTOSS 2 GOLD vereinigt nicht nur die Topseller ANSTOSS 2 und ANSTOSS 2 - Die Verlängerung, sondern enthält auch noch ein 100-seitiges Buch, geschrieben von Gerald Köhler, mit Tipps & Tricks, Taktiken, Hintergründen und vielem mehr.

N.I.C.E. 2 King Size



Voll auf Speed!

Mit N.I.C.E. 2 King Size kriegen Sie die volle Packung: die preisgekrönte Vollversion plus das Add-On Tune-Up. Fahren Sie die giftigsten Serienautos der Welt und messen Sie sich mit den härtesten und brutalsten Rennfahrern, die der Rennsport je hervorgebracht hat. Nutzen Sie die skurrilsten Waffen oder teilen Sie kräftig aus. Hier lernen Sie die Härte des Amateurrennsports kennen. Ob Fahrzeugtuning, Time Attack, Netzwerkmodus, bei strahlendem Sonnenschein oder bei Nebel...nehmen Sie einfach noch einen kräftigen Schluck Benzin, schrauben Sie die Gatling Gun auf die Motorhaube und ab auf die Strecke!

STAR WARS™: SHADOWS OF THE EMPIRE™



Shadows of the Empire™ enthält ein Jetpack-Abenteuer, Mann-gegen-Mann Kämpfe in labyrinthartigen Innenleveln, Snowspeeder-Kämpfe und Weltraumschlachten. Han Solo hat seine *Millennium Falcon* und Freund Dash Rendar die *Outrider*, ein stark gepanzertes und multifunktionales Raumschiff.

STAR WARS™: BEHIND THE MAGIC™

PC Games DM 29,95* CLASSICS

Garantiert das unterhaltsamste *STAR WARS*™ Multimedia-Handbuch der Galaxis! Ein Muss für alle wissensdurstigen *STAR WARS*™ Fans, das keine Fragen offen lässt!

Weitere PC Games Classics



Preis	Titel
DM 19,95*	Toshinden 2 +++ Rent a Hero +++ Grand Prix 500 +++ RedJack +++ Sinistar
DM 29,95*	Monkey Island Special +++ Die Abenteuer des Indiana Jones +++ Vermeer +++ Elisabeth I. +++ Fatal Racing +++ Test Drive Off-Road +++ Outlaws™ +++ Monkey Island 3™ +++ Dark Secrets of Africa +++ Deadlock 2 +++ Jack Nicklaus 5 +++ Tender Loving Care - Die Versuchung
DM 39,95*	Jetfighter 3+ +++ LucasArts Zehn Adventures +++ Test Drive 4 +++ Castrol Honda Suberbike World Champions

Alle Titel sind ausgezeichnet mit dem **PC GAMES CLASSIC AWARD**

Erhältlich überall, wo es Computerspiele gibt! Vertrieb: **RUSHWARE** GmbH A THQ COMPANY, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111



*unverbindliche Preisempfehlung +++ Änderungen und Irrtümer vorbehalten +++ Preise in DM.

THQ

WWW.THQ.COM

Helden wie der Söldner John Mullins oder unser altbekannter Meisterdieb Garrett sind gefragte Leute.

Wie würden Sie entscheiden?

Fakten

Soldier of Fortune
- 26 Levels
- viele Zwischensequenzen
- 5 Schwierigkeitsgrade
- 12 Waffen
- 26 Trefferzonen bei Gegnern
- mächtig aufpolierte Q2-Engine

Spinnen die von der PCA jetzt endgültig? Wie kann man bloß das Action-Adventure Dark Project 2 mit dem Ego-Shooter Soldier of Fortune vergleichen? Nun: Beide Titel sind sich ähnlicher, als es auf den ersten Blick scheint! Wir verraten Ihnen, welches Spiel für Sie erste Wahl sein sollte.

Fakten

Dark Project 2
- 15 Missionen
- Einleitungsfilm für jede Mission
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Neue Ausrüstungsgegenstände
- Neue Gegnertypen
- Leicht verbesserte Grafik

Dark Project 2

Mantel & Degen



Dark Project 2 entführt Sie in mittelalterliche Fantasy-Szenarien wie z. B. die Kathedrale der Mechanisten. Das kleine Bild zeigt eine Grotte, in der Pflanzen mit Augen wachsen.

Ehrlichkeit ist menschenfreundlich, lohnt sich aber nicht." Meisterdieb Garrett hat sich seit seinem ersten Abenteuer kaum verändert. Auch in *The Metal Age* ist er ein zynischer, liebenswerter Halunke. Er macht ständig lange Finger – und die um ihr Hab und Gut erleichterten reichen Bürger machen entsprechend lange Gesichter. Sein Talent, bei der Berufsausübung ungewollt in größere Schwierigkeiten zu geraten, stellt Garrett auch diesmal unter Beweis: Einerseits hat ihn der neue Sheriff Gorman Truart auf der persönlichen Hass-Liste; andererseits trachtet ihm eine religiöse Vereinigung nach dem Leben. Besagte Sekte, die so genannten Mechanisten, baut dampfgetriebene Maschinenwesen und Überwachungskameras. Abgesehen von dieser „modernen Technik" wirkt Garretts Welt aber nach wie vor antik: Sie könnte aus einem Mantel-&-Degen-Film entsprungen sein. Der Spieler verkörpert den reizenden Schurken, schnappt sich Dietriche, Pfeil und Bogen, schleicht in der Ich-Perspektive umher, wird in eine Verschwörung verwickelt und muss letztendlich sogar die Welt retten ...

Soldier of Fortune

Heckler & Koch

Irgendwer muss die schmutzige Wäsche ja waschen!" So in etwa könnte John Mullins' zynisches Lebensmotto lauten, seines Zeichens Hauptfigur in *Ravensoftwares* Söldnerspektakel *Soldier of Fortune*. Als „inoffizieller Berater" für militärische Operationen im In- und Ausland arbeitet John zusammen mit seinem alten Kumpel Hawk für eine amerikanische Geheimorganisation, die sich „Der Laden" nennt. Und wie es der Zufall so will, herrscht momentan wieder Hochkonjunktur im Söldnergeschäft. Denn unbekannte Terroristen haben vier Nuklearsprengköpfe aus einer russischen Militärbasis gestohlen und bedrohen damit den Rest der friedlichen Welt. Natürlich sollen John und Hawk die gefährlichen Atombomben wieder zurückbringen. Doch besagte Terroristen führen scheinbar weit mehr im Schilde, als überdimensionierte Feuerwerkskörper in New York, Tokio oder Washington am Silvesterabend zünden zu wollen. Der Spieler verkörpert den hart gesottenen Söldner John Mullins, schnappt sich Pistole, Maschinengewehr und Handgranate, schleicht in der Ich-Perspektive umher, wird in eine Verschwörung verwickelt und muss letztendlich sogar die Welt retten ...

Showdown auf dem Dach eines Tokioter Penthauses. Der Kampfhubschrauber verträgt einiges.



Vor den dampfgetriebenen Maschinen kann sich Garrett zum Glück verstecken – oder sie mit einem Wasserpfeil ausschalten.

Dark Project 2

Auf die leise Tour

Wer sich in *Dark Project 2* auf Zweikämpfe einlässt, haucht sein virtuelles Leben schneller aus als eine liebestolle Wanderkröte auf der Bundesstraße. Garrett kann zwar mit dem Schwert fuchteln, agiert aber lieber aus dem Hinterhalt. Folgerichtig huschen Sie von Schatten zu Schatten, um nicht gesehen zu werden. Hilfreich ist eine Anzeige am unteren Bildrand: Je dunkler sie ist, desto besser. Wenn Sie einen Gegner erspähen, können Sie ihn ziehen lassen und weiterschleichen. Oder Sie schicken ihn per Knüppel ins Reich der Träume und schleppen den Körper in eine Ecke. Notfalls tut's ein Schuss mit dem Bogen. Meuchelmorde sind aber nur für Sitzpinkler – in höheren Schwierigkeitsgraden dürfen Sie die Methode oft gar nicht anwenden. Wichtig ist ferner, leise zu agieren.

Ohne Moos nix los

Neben dem nach wie vor einzigartigen Schleich-Prinzip spielt bei *Dark Project 2* eine wichtige Rolle, wie Sie die Umgebung beeinflussen. Wasserpfeile löschen Fackeln, Lärmpfeile lenken Gegner ab, Moospfeile legen eine schalldämmende Pflanzenschicht über allzu geräuschfördernde Bodenbeläge. Die neuen Efeupfeile lassen im Gegensatz zum altbekannten Seilpfeil selbst an Steinen eine Liane wachsen, an der sich unser Spargeltarzan hochzieht. Neue Dopingmittel wie der Federfalltrank für Sprünge aus großen Höhen, das Gebräu für Sprinteinlagen oder ein Schluck aus der Unsichtsbarkeitspulle erweisen sich als nette Beigaben – richtig innovative Ideen sind Mangelware. Am sinnvollsten einsetzbar ist noch Garretts künstliches Auge: Er kann damit zoomen und eine zugehörige, bewegliche Mini-Kamera in Räume werfen, um diese gefahrlos auszuspähen. Nahezu vor jedem Auftrag dürfen Sie im Laden Ihre Ausrüstung ergänzen. Das Nötigste hat Garrett aber ohnehin am Mann.

Vergleich

Dark Project 2 ist dem Vorgänger vorwiegend durch das bessere Leveldesign überlegen. Das ähnliche *System Shock 2* bietet wegen der Charakterentwicklung einen Tick mehr Spieltiefe – spricht aber eher Science-Fiction-Fans an.

System Shock 2	89%
Dark Project 2	87%
Dark Project (abgewertet)	84%

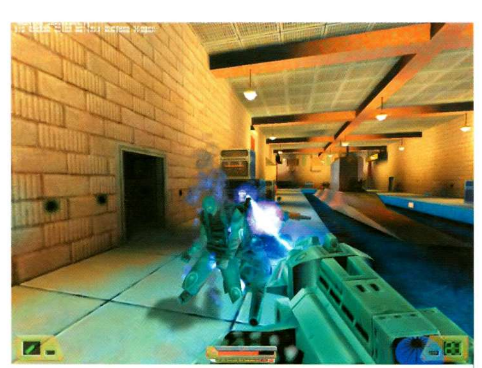
Soldier of Fortune

Auf die harte Tour

Wer sich in *Soldier of Fortune* – wie bei Ego-Shootern sonst üblich – permanent auf wilde Schießereien einlässt, haucht sein virtuelles Leben schneller aus als ein Froschkönig im französischen Gourmetrestaurant. Sie kommen zwar nicht umher, wie Arnold S. durch die Levels zu stolzieren und eine (un)gesunde Portion Blei nach der anderen mit viel Getöse in Gegnerhorden zu pumpen; dennoch ist der Einsatz von geräuscharmen Waffen (Messer, schallgedämpfte Maschinenpistole und Scharfschützengewehr) anzuraten, denn je weniger Lärm Sie verursachen, desto weniger Gegner stellen sich Ihnen in den Weg. Dabei hilft eine Geräuschanzeige am unteren Bildrand. Je dunkler diese ist, desto besser. Gezielte Schüsse auf den Oberkörper und Kopf helfen Ihnen, möglichst wenig Munition zu verbrauchen. Dank der GHOUL-Grafiktechnologie besitzen die Gegner 26 über den Körper verteilte Trefferzonen. Schießen Sie beispielsweise auf die Hand, in der Ihr Rivale eine Waffe hält, lässt er diese fallen und hält sich schmerzverzerrt das verletzte Körperteil.

Ohne Moos nix los?

Für Ihre Aufträge bekommen Sie als Söldner natürlich Geld, das Sie aber weder für Waffen noch für sonst irgendetwas ausgeben können. Schade eigentlich, das hätte die Atmosphäre in *SoF* sicherlich noch gesteigert. Glücklicherweise bekommen Sie eine Menge unterhaltsamer Zwischensequenzen während des Spiels geboten, die mit der Spielengine dargestellt werden. Mal retten Sie sich aus einem hinter Ihnen explodierenden Tunnel, turnen wagemutig auf einem Fenstersims in Schwindel erregender Höhe herum, sehen Saddam Hussein im Fadenkreuz ihres Scharfschützengewehrs oder flüchten mit einem Transportflugzeug wie im Kriegsfilm „Die Wildgänse kommen". Kollege Hesse und Gooding feierten jede Zwischensequenz mit frenetischem Applaus und installierten gleich einen kinotaug-

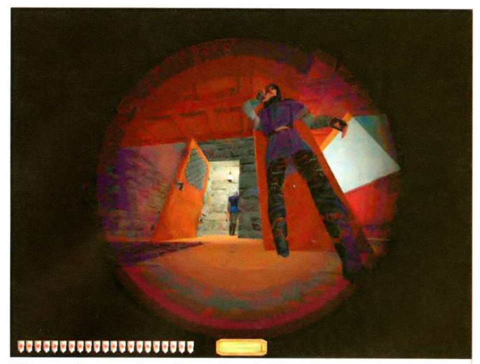


Mit dem futuristischen Strahlengewehr können Sie hintereinander stehende Gegner auf einen Stromschlag ausschalten.

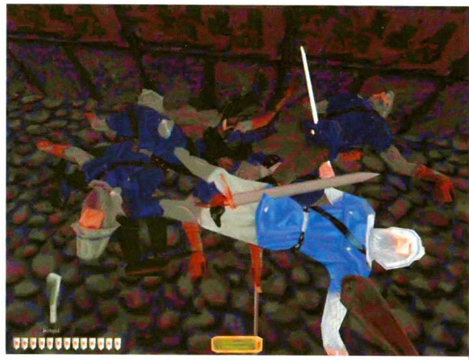
Vergleich

Soldier Of Fortune hat im Vergleich mit *Half-Life* technisch und spielerisch die Nase leicht vorn. *Wheel of Time* glänzt mit besserer Grafik, aufwendigen Renderfilmen und mehr Spieltiefe.

Wheel of Time	90%
Soldier of Fortune	82%
Half-Life (abgewertet)	80%



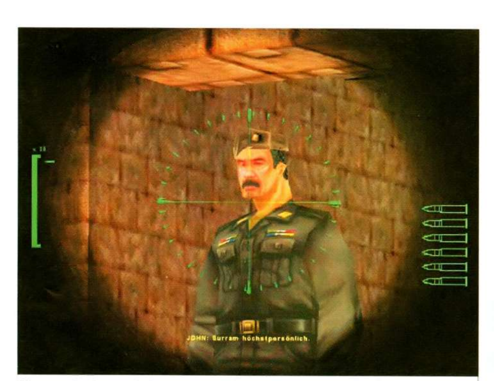
Mit dem Kamera-Auge lässt sich die Umgebung auskundschaften. Wir sehen Garrett (vorne) und eine ahnungslose Wache.



Ein Häufchen Elend: Wir haben fünf Wachen mit dem Knüppel bewusstlos geschlagen und in eine dunkle Ecke geschleppt.

Spontaner Held gesucht

Haarspalter mögen kritisieren, dass *Dark Project 2* nur eine bessere Missions-CD ist. Stimmt. Tut aber nicht weh. Denn beim Leveldesign haben sich die Macher ins Zeug gelegt. Abwechslung ist Trumpf: Einmal sollen Sie in einer gigantischen Hafenanlage so viel Kohle wie möglich zusammenraffen, um Ihre Miete zahlen zu können. In Mission 4 muss Garrett vor der Stadtwache fliehen und sich zu seinem geheimen Unterschlupf zurückziehen. Wundern Sie sich nicht, wenn was dazwischenkommt und Sie plötzlich umdisponieren müssen! Dramatische Wendungen würzen immer wieder das Diebesleben. Ein Bankraub fordert ebenso den ganzen Kerl wie der Einbruch in die Villa des Mechanisten-Obergurus. Dem Einstieg gehen ausgedehnte Turnübungen voran: Sie müssen über die Dächer der Stadt einen Weg finden und durch die eine oder andere Wohnung wandeln – als Abkürzung sozusagen. Oder Sie finden sich in einem Wald wieder, in dem es spukt und Sie der Blutspur eines verletzten Heiden folgen sollen. Später wird es noch kniffliger, wenn es gilt, einen schwer bewachten Typen zu entführen. Wo finde ich den Typen? Wie werde ich seine Gorillas los? Und komme ich aus dem Schlamassel wieder raus, obwohl ich den übergewichtigen Fuzzi doch durch die Gegend tragen muss?



Na wen haben wir denn da im Visier? Was dieser bekannte Politiker mit SoF zu tun hat, erfahren Sie in den späteren Missionen.



Terroristen, Schurken und allerlei zwielichtige Gestalten wie dieser Bengel mit Skimütze machen Ihnen das Leben schwer.

lichen Popcornautomaten in der Redaktion.

Spontaner Held gefunden

Pedanten mögen bemängeln, dass *SoF* grafisch leicht veraltet ist. Im Vergleich mit *Half Life* werden Sie auch nicht so sehr von der Story in den Bann gezogen, die Identifikation mit dem Helden bleibt aus. Dennoch ist das abwechslungsreiche, streng lineare Leveldesign erstklassig und steigt im Schwierigkeitsgrad langsam an. Anfangs schleichen Sie sich durch U-Bahn-Stationen oder kämpfen sich auf einem fahrenden Zug nach vorne, der von unterbewaffneten Handlangern bewacht wird. Spätestens in dem darauf folgenden Straßenkrieg-Szenario sind die Gegner aus einem ganz anderen Holz geschnitzt und tragen Schutzwesten und schwere Waffen mit sich herum. Sie werden öfter von Hinterhalten und plötzlich auftauchenden Gegnern überrascht und müssen schon mal vor Handgranaten in Deckung hechten. Die Suche nach den Atombomben führt Sie rund um den Globus, allerdings sind alle Namen, Städte und Länder in der deutschen Version verfremdet; auch auf Blut und übertriebene Gewaltdarstellung wurde verzichtet, was den Spielspaß keineswegs schmälert. Zivilisten dürfen Sie auf keinen Fall töten, sonst ist das Spiel sofort für Sie gelaufen. Aus fünf Schwierigkeitsgraden wählen Sie den passenden aus oder nehmen per Optionsmenü die gewünschten Einstellungen selbst vor.

Fehlersuche

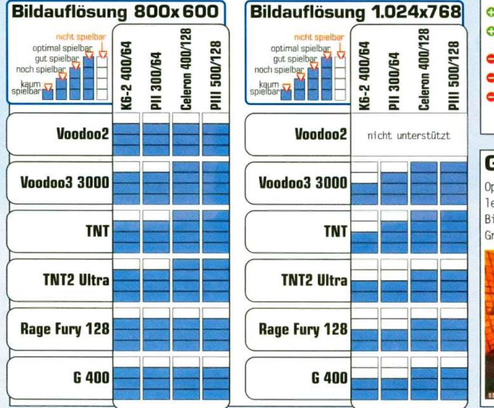
Unser Testmuster wies noch technische Mängel auf. Bei der Mission, in der Garrett die Dame von der Stadtwache verfolgt, teilte uns das verfluchte Programm im normalen Schwierigkeitsgrad immer wieder an derselben Stelle mit, wir seien entdeckt worden – das sahen wir anders! Unter „Hart" und „Experte" gab's keine Probleme. Kleinere Mankos: Dampfroboter bildeten sich hin und wieder ein, Hubschrauber zu sein und schweben zu müssen. Einer verirrte sich in einem Wasserbassin und kam nicht mehr raus (prima, ein Problem weniger!). Ab und zu treten Fehler bei der Kollisionsabfrage auf, was sich z. B. darin äußert, dass Garrett nicht durch eine offene Tür gehen will. Nur mühsames Herumrangieren wie mit einem Lkw hilft.

PRÜFSTAND

Dark Project 2

Leistungsmerkmale

Da *Dark Project 2* auf den Grafikroutinen des ersten Teils basiert, können Sie bei niedriger Auflösung auch mit weniger schnellen Rechnersystemen akzeptable Ergebnisse erzielen. Mit älteren Grafikkarten (G400; Rage Fury 128) kommt es besonders bei 1.024 x 768 Pixeln zu starken Aussetzern, wenn Sie Garrett von dunklen in hellere Bereiche bewegen.



Pro & contra

- ⊕ Erstklassige Atmosphäre
- ⊕ Brillanter Sound
- ⊕ Abwechslungsreiche Missionen
- ⊕ Das „etwas andere" Spielprinzip
- ⊕ Spannende Hintergrundgeschichte
- ⊕ Düster-bizarre Zwischensequenzen
- ⊕ Sympathischer Held
- ⊖ Wenige Neuerungen
- ⊖ Mittelmäßige Grafik
- ⊖ Mängel bei der Künstlichen Intelligenz der Computergegner

Grafik

Optisch ist *Dark Project 2* kein Meilenstein. Die beiden Zombies im Bild versprühen trotzdem angenehme Gruselatmosphäre.



Installation und Mehrspielermodus

Dark Project 2 bietet drei Installationsvarianten an, die 476, 669 oder 960 MB auf der Festplatte belegen. Die Ladezeiten sind mittel bis lang. Der von vielen Fans erhoffte Mehrspielermodus fehlt erneut. Hersteller Looking Glass hat aber eine spezielle Version mit dem Titel „Theft Match" angekündigt, die noch vor dem dritten Teil erscheinen soll.

Bug-Report

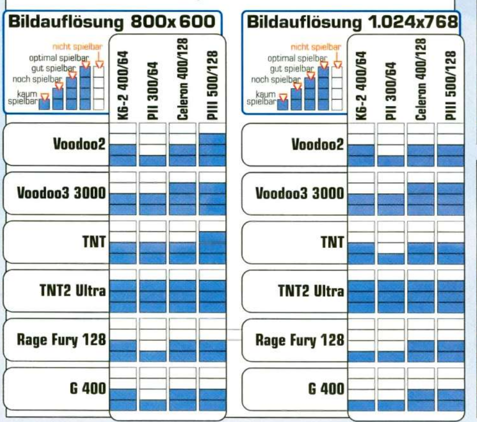
SoF hat glücklicherweise nur sehr wenige technische Mängel. Richtig übel wurde es nur, als wir durch ein Hotel schlichen und dort Geiseln befreien mussten. Sobald wir einen der zahlreichen Gegner erledigten, erschienen auf dem Monitor eine Fülle übelster Darstellungsfehler, egal welche Grafikkarte oder -einstellung wir verwendeten. Auch die EAX-Unterstützung für Soundblaster-Soundkarten funktionierte noch nicht einwandfrei; missklingende Explosions- und Schussgeräusche waren die Folge. Kleineres Manko: Bei erledigten Gegnern hatte die Kollisionsabfrage offensichtlich Probleme, so dass sie zur Hälfte in Mauern und Türen verschwanden. Abgesehen von diesen kleinen Fehlern ist *SoF* ein äußerst stabiles Actionspiel.

PRÜFSTAND

Soldier of Fortune

Leistungsmerkmale

Das grafische Facelifting der *Quake2*-Engine hat zur Folge, dass *Soldier of Fortune* nun wesentlich mehr Ansprüche an Ihren Prozessor stellt. Um Leistung zu schinden, wird Ihnen daher eine niedrigere Auflösung wenig bis gar nichts bringen. Denn wenn sich Ihr Bildschirm mit Dutzenden von Gegnern füllt, sinkt Ihre Bildwiederholrate natürlich unweigerlich in den Keller.



Pro & contra

- ⊕ Gute Atmosphäre
- ⊕ Brillanter Soundtrack
- ⊕ Abwechslungsreiche Missionen
- ⊕ Gutes Leveldesign
- ⊕ Spannende Hintergrundgeschichte
- ⊕ Kinoreife Zwischensequenzen
- ⊖ Verdientes Geld kann nicht ausgegeben werden
- ⊖ Manche Szenen hart an der Grenze des guten Geschmacks
- ⊖ Gegner-KI wenig überzeugend

Grafik

SoF bietet trotz *Quake2*-Engine noch etwas für das Auge. Grafisch ansprechende Räume wie diese Bibliothek sind dennoch eher selten.



Installation und Mehrspielermodus

Soldier of Fortune bietet lediglich eine Installationsvariante an, die satte 700 MB auf Ihre Festplatte schaufelt. Die Ladezeiten sind mittel. Im Mehrspielermodus haben Sie die Qual der Wahl: Fünf Spielmodi (CTF, Assassin, DeathMatch, Realistic & Arsenal), sechs „Teams" mit insgesamt 50 Modellen sowie 13 DeathMatch- und sieben CTF-Maps sorgen für Abwechslung.



Spezialeffekte? Im Vergleich zu Wheel of Time sehen magische Attacken eher mager aus.

Techniktreff

Looking Glass hat sich ins Zeug gelegt, um aus den Grafikroutinen des ersten Teils eine bessere Optik herauszuholen. Trotz Detailverbesserungen bleibt das Ergebnis durchschnittlich: Die kantigen Figuren würden z. B. in der Augsburger Puppenkiste höchstens eine Nebenrolle kriegen und wer Spezialeffekte liebt, sollte ins Kino gehen. Der düstere Gesamteindruck rettet viel, weil er die Atmosphäre stützt. Die entsteht hauptsächlich durch den Sound. Quietschende Türen, herannahende Schritte und die glasklare Sprachausgabe („Du bist tot, sobald ich dich gefunden habe") sorgen für dauerhaft gespannte Nerven. Darüber hinaus kann es sich lohnen, große Ohren zu machen, um einen Tipp für die Lösung eines Rätsels abzulauschen. Dank der 3D-Sound-Unterstützung wissen Sie (fast) immer, von wo Gefahr droht. Steuern lässt sich der Meisterdieb am besten per Maus und Tastatur. Dass er eher träge reagiert, macht wenig aus, da kaum schnelle Reaktionen nötig sind.

Doof wie Brot?

Mit der Intelligenz der Computerschergen ist es nicht immer zum Besten bestellt – wohl als Zugeständnis ans Gameplay. Wenn wir aber z. B. eine Wache niederknüppeln und der zwei Meter vor ihm laufende Kollege nix davon mitkriegt, erscheint dies zumindest fragwürdig ...

Kommentar – Harald Fränkel

Ein Hosenscheißer zu sein, kann peinlich werden. Sich als solcher zu fühlen, macht Spaß. Das beweist auch Dark Project 2: Mehr künstliche erzeugte Atmosphäre kriegen Sie nur in einem Sauerstoffzelt. Dank der besseren Kartenfunktion verlieren selbst Nicht-Pfadfinder nie die Orientierung und die verhassten Zombies treten diesmal nur als Einzelgänger auf. Auch die Rätselkost stimmt, wenngleich die Suche nach Schlüssel XY gelegentlich zur Nervenprobe geraten kann. Dass ich dafür in einem anderen Fall wie Mister Minit mittels Kratzwerkzeug und Wachs einen Türöffner duplizieren durfte, hat mich milde gestimmt.

Dark Project 2

Mindestens:	PII 233, 48 MB, 3D-Karte, Win95
Sinnvoll:	PII 400, 64 MB, 3D-Karte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound(3D), Aureal A3D, EAX
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	1 Sp.
CD/HD:	1,01 GB (2 CDs) / 476-960 MB
Internet:	www.lglass.com/thief2/study_briefing.html
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Looking Glass/Eidos Interactive
Veröffentlichung:	erhältlich
USK-Altersfreigabe:	ab 16 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

» Gemächliches Spiel und Hitchcock-Flair: Wer darauf steht, lässt für DP2 jeden Ego-Shooter links liegen. «

Genre:	Action-Adventure
Testversion:	Beta vom 14. März
Steuerung:	befriedigend
FFeedback:	–
Grafik:	00%
Sound:	00%
Mehrspieler:	00%
Einzelspieler:	87 %

Kommentar – Dirk Gooding



SoF ist ein Spiel für Erwachsene, in dem die Fetzen fliegen. SoF spielt sich trotz der heißen Action aber auch ein klein wenig anders als andere Egoshooter. Wer Half-Life mag, der wird hier seine helle Freude haben. Wenn Sie diesen Monat DM 100,- zur Hand haben und sich zwischen SoF und Dark Project 2 entscheiden müssen, können Actionfans ruhigen Gewissens zu SoF greifen.



Viele Zwischensequenzen mit der Spielgrafik bereichern die Atmosphäre in SoF.

Techtelmechtel

Ravensoftware hat sich mächtig ins Zeug gelegt, um aus den alten *Quake2*-Grafikroutinen noch eine brauchbare Optik herauszuholen. Verschiedene Textur-Schichten, die stark an Bumpmapping erinnern, machen aus sonst kahlen Wänden echte Hingucker. Grelle Explosionseffekte, „metallisch" glänzende Oberflächen, Echtzeitschatten, dynamische Lichteffekte sowie Nebel und Rauch sorgen für grafische Höhepunkte. Die Animationen der Gegner sind dank der GHOUL-Grafiktechnologie abwechslungsreich und flüssig. Ein kraftvoller, dynamischer Soundtrack begleitet das Geschehen auf dem Bildschirm. Wenn Sie eine Soundkarte besitzen, die EAX oder A3D 2.0 unterstützt, kommen Sie in den Genuss von 3D-Sound. Wie bei allen 3D-Actionspielen sind oft schnelle Reaktionen notwendig, daher sind Maus und Tastatur als Steuergeräte zu empfehlen.

Doof wie Brötchen?

Mit der KI der Computerschergen ist es im Einzelspielermodus nicht zum Besten bestellt. Selbst wenn zwei KI-Kumpanen direkt nebeneinander stehen, bemerkt der eine das Ableben des anderen nicht ... dem Scharfschützengewehr sei Dank. Im Mehrspielermodus gibt es keine Bots, stattdessen können sich bis zu 32 Spieler gegenseitig durch die speziell angepassten Levels jagen und Dutzende Skins und Modelle zur Schau stellen. Als Mehrspielermodi stehen CTF, das recht spaßige Assassin und die drei actionreichen Arsenal-, Realistic- und Deathmatchvarianten zur Verfügung.

Soldiers of Fortune

Mindestens:	P200, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win9x
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM, 3D-Karte, Win9x
Grafik:	OpenGL
Sound/Musik:	Direct Sound, EAX, A3D
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	32 Spieler LAN/Internet
CD/HD:	1CD, 618 MB/max. 702 MB/1 Sp. pro CD
Internet:	Deutsch/deutsch
Sprache:	www.soldier-of-fortune.com/
Preis:	ca. 90,- DM
Hersteller:	Ravensoft/Activision
Veröffentlichung:	bereits erschienen
USK-Altersfreigabe:	ab 18 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

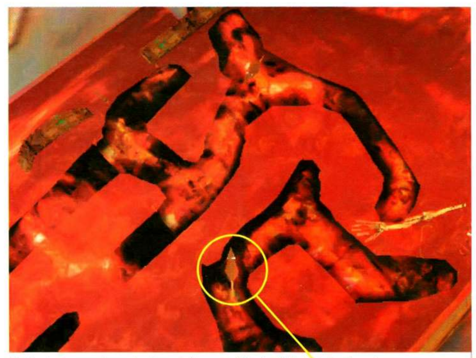
» Markenzeichen von SoF: realistisches Szenario, wilde Schießereien und Zitate aus Actionfilmen. «

Genre:	Actionspiel
Testversion:	deutsche Master
Steuerung:	sehr gut
FFeedback:	–
Grafik:	84%
Sound:	88%
Mehrspieler:	85%
Einzelspieler:	82 %


GAME MAKER 2000
MACH'S DIR SELBST!
OHNE PROGRAMMIERSPRACHE,
OHNE VORKENNTNISSE!
Computerspiele einfach selbstgemacht
GAME MAKER 2000
AB APRIL IM HANDEL!
NEW!
COMPUTERSPIELE
SELBST GEMACHT...
GAME MAKER 2000
Entwickle Dein
eigenes Computerspiel
OHNE Vorkenntnisse und
GEWINNE!
10.000 DM*
*im Rahmen eines weltweiten
Publishing-Lizensvertrages
Infoline 0 62 41 - 93 49 40
www.gamemaker2000.de
BLACKSTAR



Für normale Wesen sind die Lasersperren schier unüberwindlich. Engelchen Bob kriecht einfach unten durch.



Selbst enge Kanalrohre können Sie in Messiah durchqueren. Dazu müssen Sie allerdings die Gestalt einer Ratte annehmen.

Glaubens Kriege

Wer ist der wahre Messias unter den Spielen? Die Messiah-Entwickler bei Shiny Entertainment sind sich ihrer Sache da wohl recht sicher. Ob sie den Mund nicht doch ein wenig zu voll genommen haben?

Scheinheiliges Bürschchen: Bob scheint den weiblichen Reizen der Prostituierten durchaus etwas abgewinnen zu können.

Fakten

- Engel als Held
- Ca. 40 Spielfiguren können „übernommen" werden
- Ca. 10 Waffen
- Skelett-Animation
- Soundtrack u. a. von Fear Factory
- Hervorragende KI
- 3 Schwierigkeitsgrade
- ca. 20 Std. Spielzeit

Spannend haben sie's schon gemacht, die *Messiah*-Leute. Zunächst sah wirklich alles danach aus, dass *Messiah* ein ganz außergewöhnliches Spiel mit überragender Technik werden würde. Ernüchterung machte sich breit, als Mitte Dezember 1999 die erste „Testversion" bei uns in der Redaktion eintrudelte. Die war derart verbugt, dass wir uns im Gegensatz zu zahlreichen anderen Magazinen entschlossen, für den Test auf die fertige Verkaufsversion zu warten (siehe hierzu unseren Bericht in PC Action 2/2000, Seite 30). Jetzt, mehrere Wochen nach dem ursprünglich angepeilten Release-Termin, ist sie da. Doch die große Erleuchtung bleibt leider nach wie vor aus.

Engel, Engel, flieg!

Eine Dunkle Bruderschaft hat sich gegen Gott verschworen. Ein Portal auf dem Mond soll ihr den Weg zu Satan bahnen. Nur mit seiner Hilfe glauben die Dunklen Brüder, den Allmächtigen beherrschen zu können. Doch Gott sinnt auf Verteidigung: Er schickt den kleinen Engel Bob auf die Erde hinab, um dem bösen Treiben ein Ende zu bereiten. Bob ahnt nicht, was auf ihn zukommt, und er ist sehr verletzlich. Überleben kann er nur, indem er in die Körper der Erdenbewohner schlüpft und von diesen Besitz ergreift.

Bugs: ein Leidensweg

Installieren und loslegen? Nicht immer. Bei vielen Spielern mag *Messiah* problemlos laufen. Dennoch halten wir es für angebracht, auf diverse Ungereimtheiten hinzuweisen, die uns während der Testphase auffielen. Kein gutes Gefühl hatten wir bereits beim Öffnen der Verkaufsverpackung: Ein Beipackzettel weist bereits auf mögliche Audio-Probleme und die lange Initialisierungsphase von *Messiah* hin. Nach der Installation offenbart die Readme-Datei zahlreiche Inkompatibilitäten u. a. mit durchaus gängigen Grafikkarten. Die Testprozedur selbst geriet zur echten Geduldsprobe. *Messiah* verweigerte auf drei verschiedenen Rechnern erst einmal seinen Dienst, was wohl durchweg auf die eingesetzten Grafikkarten zurückzuführen war. Ganz entgegen den Angaben in den Systemanforderungen konnten wir Messiah auf einem alten PII333 mit 8 MB-Voodoo1-Karte nicht dazu bewegen, Texturen korrekt darzustellen. Auch ein Versuch auf einem PIII500 mit einer betagten Diamond Viper 330 und einer Voodoo2-Add-on-Karte führte zu regelmäßigen Abstürzen – nach einer Weile hängte sich das Programm beim Laden von Spielständen regelmäßig so gründlich auf, dass an ein Weiterspielen nicht mehr zu denken war. Selbst mit einer nagelneuen, ansonsten einwandfrei funktionierenden GeForce-Karte kam es auf dem Bildschirm zu wilden Verzerrungen und Farbfehlern. Erst der Einbau einer Voodoo3-Karte konnte schließlich Abhilfe schaffen; mit ihr war es endlich möglich, von Abstürzen weitgehend unbehelligt zu spielen. Doch gelegentlich geschah es auch hier, dass man nach einer kurzen Bewegung mit der Maus urplötzlich wieder auf dem Windows-Desktop landete.

Generell hinterließ der Glide-Modus von *Messiah* beim Test einen stabileren Eindruck als die Direct3D-Variante. Grafikfehler bei den Farben und in der Schattendarstellung sowie Fehler in der Kollisionsabfrage traten während der gesamten Testphase aber immer wieder auf. Muss das sein?

Farbfehler und mangelhafte Kollisionsabfrage: Der Held kann in die fehlfarbene Sonde richtiggehend hineinlaufen.



Ein skifahrender Messias? Mit dem korrekten Schattenwurf gibt's in Messiah des Öfteren Probleme.



Befindet sich unmittelbar hinter der Kamera eine Wand, werden die Texturen der Spielfigur oft nicht korrekt dargestellt.

Die Welt, in die sich das kleine geflügelte Kerlchen so plötzlich geworfen sieht, ist brutal, kalt, lieblos und unwirtlich. Schießwütige Uniformierte, Prostituierte, Wissenschaftler in Schutzanzügen, und Ratten prägen das Bild in der gigantischen Betonwüste. Bob irrt zunächst orientierungslos durch die Gegend und nimmt vom Körper eines Polizisten Besitz, um unbehelligt die ersten Schritte tun zu können. Von Zeit zu Zeit gilt es jedoch, sich anderer Personen zu bedienen, da nicht jeder Zutritt zu allen Bereichen hat. Besonders gefährlich wird's, wenn Bob schutzlos auf sich gestellt, mit seinen Flügelchen flatternd, Höhenunterschiede oder Abgründe überwinden muss. Insgesamt kann Bob an die 40 verschiedene Figuren unter seine Kontrolle bringen und dann auch deren Waffen nutzen.



Ergreift Bob von einer ahnungslosen Person Besitz, windet sich diese vor Schmerzen.

Irdische Unvollkommenheit

Abgesehen von den Sprachsamples sind die deutschen und die amerikanischen Versionen von *Messiah* miteinander identisch. Sie steuern Bob mit Tastatur und Maus durch die dreidimensionale Zukunftswelt. Die Befehle sind schnell erlernt und das Engelchen reagiert ziemlich prompt auf Ihre Eingaben. Was Sie auf Ihren Wegen zu sehen bekommen, ist in der Tat beeindruckend: In eiskaltes Neonlicht getauchte

Kommentar

Herbert Aichinger

Auf Messiah habe ich mich richtig gefreut. Das Spielprinzip erschien mir unkonventionell, die Grafiken sahen atemberaubend aus und der Soundtrack stammt teilweise von meiner Lieblingsband Fear Factory. Doch das fertige Produkt wirkt bei weitem nicht so „göttlich" wie erwartet. Auch wenn das Ganze optisch sehr üppig und atmosphärisch umgesetzt wurde: Im Grunde geht es für die Putte Bob um nicht viel mehr, als für bestimmte Aufgaben immer die richtige Person zu finden. Eine Weile macht das zwar richtig viel Spaß, nutzt sich dann aber doch irgendwann ab. Und noch eins: Man darf nicht voraussetzen, dass Spieler immer auch gleichzeitig Hardware-Bastler sind. Aus diesem Grund ist es fast eine Zumutung, wie „zickig" sich Messiah bei manchen Hardware-Konfigurationen gibt. Unverständlich, warum das Spiel nach der langen Produktionszeit derart fehlerbehaftet auf den Markt geworfen wird. Darauf, dass in der Endphase kräftig geschludert wurde, deutet auch das schlampig (und teilweise gar nicht) übersetzte, vor Fehlern nur so strotzende Handbuch hin.



Nur in Gestalt einer Commanderin kann Bob das Tor zum alten Stadtviertel öffnen.



Ein Wächter will Bob loswerden, indem er seine Hände mit den Stiefelabsätzen traktiert.



Der Flammenwerfer ist mit Vorsicht zu genießen. Nur zu leicht fackeln Sie neben den Gegnern auch noch sich selbst ab.

Vergleich

Wären die Bugs nicht, könnte *Messiah* durchaus in der oberen Liga der aktuellen Action-Adventures mitspielen. *The Nomad Soul* greift mit der Seelenwanderung eine verwandte Thematik auf, und auch *Shadow Man* zielt in eine ähnliche Richtung.

Spiel	Wertung
Shadow Man	84%
The Nomad Soul	80%
Messiah	76%

Monumentalbauten, Explosionen, bei denen kein Stein auf dem anderen bleibt, Rauchschwaden aus der Mündung des Flammenwerfers ... die Liste an tollen Grafikdetails ließe sich beliebig fortsetzen. Der düster-aggressive Soundtrack tut ein Übriges, um dem Spieler die beklemmende Atmosphäre möglichst hautnah zu vermitteln. Eines der bemerkenswertesten Highlights von *Messiah* ist jedoch die KI der Computergegner, die Ihrem Helden ganz schön zu schaffen machen kann. Die Kerle gehen in Deckung, locken Bob in Hinterhalte, weichen seinen Attacken flink wie Fische aus und wählen die effektivste Art des Angriffs. Hangelt sich Bob beispielsweise an einem Mauervorsprung entlang, wird ein naher Widersacher am ehesten Bobs verletzliche Hände mit Fußtritten bearbeiten. Die Rätsel, die Sie in *Messiah* zu lösen haben, ergeben sich stets aus der besonderen Beschaffenheit Ihrer Umgebung und sind daher durchweg logisch nachvollziehbar. Im Grunde geht es eigentlich immer darum, einen Ausweg aus dem Raum zu finden, in dem Sie sich gerade befinden. Die Lösung dieses Problems erfordert zumeist sowohl kombinatorisches Geschick als auch motorisches Fingerspitzengefühl. Mit simplen Kisten-Hüpfereien à la *Tomb Raider* ist es dabei in den wenigsten Fällen getan. Wenn da nur die Bugs nicht wären ...

Herbert Aichinger



Gleich wird der Wissenschaftler ein unrühmliches Ende zwischen den Walzen der Recycling-Anlage nehmen ...

Messiah

Mindestens:	PII233, 64 MB RAM, Win95/98, 3D-Karte
Sinnvoll:	PIII500, 128 MB RAM, 16 MB 3D-Karte
Grafik:	Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound, EAX
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	636 MB/600 MB
Internet:	www.messiah.com
Sprache:	Deutsch/deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Shiny/Interplay
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

» Die Offenbarung ist ausgeblieben. Spielerisch gut, aber zu wählerisch mit der Hardware. «

Genre:	Action-Adventure
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	-
Grafik:	80%
Sound:	85%
Mehrspieler:	-
Einzelspieler:	76%

Luzifers Big Brother


Ein Bug? In dieser Kiste findet Dave unbegrenzt Munition.

Reality-TV wird noch extremer. Schicken Sie „Big Brother" Zlatko mit der Knarre auf Geisterjagd! Das gibt einen Vorgeschmack auf Devil Inside ...


Das Zombie-Haus von The Devil Inside erinnert ein wenig an die Villa Derceto aus Alone in the Dark.

Zlatko heißt in *The Devil Inside* Dave und ist im richtigen Leben Polizist. Für die Reality-Show eines TV-Senders jagt er in einer alten Villa Untote, die eigentlich überall dort lauern, wo man sie gemeinhin vermutet. Jeder von Daves Schritten wird von einem Kameramann begleitet und über die Fernsehgeräte von Tausenden von Zuschauern mit Spannung verfolgt. Zunächst nur mit einer einfachen Pistole und begrenztem Munitionsvorrat ausgestattet, findet Dave im Haus nach und nach wirkungsvollere Waffen und kann seinen ekligen Widersachern immer dickere Dinger vor den Latz knallen. Hat er eine Reihe von Zombies erledigt, verwandelt er sich in die Teufelin Deva und führt die Seelen ihrem Meister Luzifer zu. Des Öfteren greift auch Deva selbst in den Kampf ein, denn sie verfügt über magische Kräfte, von denen Dave nur träumen kann ...



Während Dave die Hütte durchstöbert, sieht man über die Live-Kamera, dass draußen schon zwielichtige Gestalten auf ihn lauern.

Allein im Dunkeln

The Devil Inside ist im Grunde eine aufgepeppte Neuauflage von *Alone in the Dark*. Die gemalten 2D-Hintergründe sind dreidimensionalen Schauplätzen gewichen und die starren Perspektiven wurden durch drei verschiedene, flexibel einstellbare Kameras ersetzt. Poppig bunte Zwischensequenzen vermitteln ziemlich perfekt den billigen Glamour einer niveaulosen Fernsehshow und an derben Splattereffekten herrscht im Spiel kein Mangel. Leider ist Dave/Deva den Kollegen aus anderen Action-Adventures in Sachen Beweglichkeit hoffnungslos unterlegen: Er/sie kann nicht einmal springen, was in manchen Situationen durchaus wünschenswert wäre.

Herbert Aichinger

Kommentar

Herbert Aichinger

Für *Alone in the Dark*-Veteranen ist *The Devil Inside* ein gefundenes Fressen: Beißender schwarzer Humor geht einher mit prickelnder Gruselatmosphäre, einer abenteuerlichen Gegnerschar und einem beachtlichen Arsenal an Waffen und Zaubersprüchen. Dennoch bleiben Wünsche offen: Die hakelige Steuerung ist oft ein echtes Ärgernis, die Umgebung reagiert nicht einmal ansatzweise realistisch auf den Waffeneinsatz und das Gameplay hat kaum Neues zu bieten. Die Idee, das Geschehen in einer TV-Show zu verpacken, ändert kaum etwas am altbekannten Spielprinzip. Trotzdem garantiert *The Devil Inside* ein paar unterhaltsame Stunden.

The Devil Inside

Mindestens:	PII 233, 32 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	PII 350, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound, EAX
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	290 MB/120 MB
Internet:	www.devil-inside.com
Sprache:	Deutsch/deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Gamesquad/Cryo
Veröffentlichung:	April 2000
USK-Altersfreigabe:	Ab 18 Jahren

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Derber Gruselschocker, der unter anderem leider an einer viel zu ungenauen Steuerung krankt. «

Genre:	Action-Adventure
Testversion:	Engl. Master 12.03.2000
Steuerung:	Ausreichend
FFeedback:	–
Grafik:	77%
Sound:	80%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	75%



Machtloser Jedi

Darauf haben die Fans gewartet: Denn was könnte spannender sein, als sich mit Sturmtruppen Feuergefechte zu liefern, einen AT-AT mit einem Kabel zu Fall zu bringen oder den Schildgenerator des zweiten Todessterns auf Endor auszuschalten?

Fakten

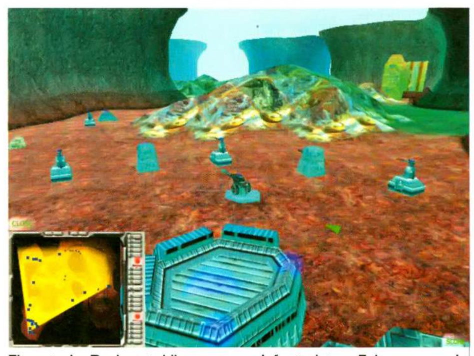
- Bodenkrieg in Star Wars
- 1 Kampagne mit über 20 Missionen
- 1 Ressource
- 3D-Terrain inkl. rauem Terrain
- Frei bewegliche Kamera

Han Solo, Luke Skywalker, Chewbacca, R2-D2, Leia und C-3PO (von links) sind mit dem gestohlenen Shuttle auf Endor gelandet.

Auch nach über 20 Jahren vermag die *Star Wars*-Thematik noch immer zu fesseln. Die Aussicht, einen echten „Bodenkrieg der Sterne“ führen zu können, steigerte die Erwartungen an *Force Commander*. Das Intro stimmt dann auch gleich mit einer modischen Variation der legendären Filmmusik effektvoll auf das Kampfspektakel ein. Die Vorfreude weicht der Ernüchterung jedoch bereits mit Beginn der ersten Mission: Lieblos gestaltet und animiert wackeln Sturmtruppen durch die Einöde. Ein hässliches Menü mit kaum lesbarer Schrift bedeckt zudem noch ein Drittel des Bildschirms. Immerhin ist die Story interessant, wenn auch die Eckpunkte schon bekannt sind: Als ersten Auftrag dürfen Sie gleich die Wüste nach zwei flüchtigen Droiden durchkämmen. Ohne Auswahlmöglichkeit schlüpft der Spieler in die Rolle eines Kommandanten des Imperiums, der in der Mitte der Kampagne – nach der Schlacht auf dem Eisplaneten Hoth – sein Gewissen entdeckt und die Seiten wechselt.



Einige Sturmtruppen brennen den Ewoks ordentlich eins auf den Pelz. Diese Mission dürfen Sie nur auf Seite der Rebellion spielen.



Eine starke Basisverteidigung gegen Infanteristen, Fahrzeuge und Angriffe aus der Luft sichert den Sieg in fast allen Missionen.

Kommentar



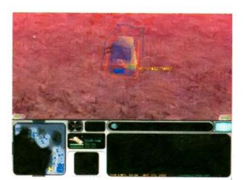
Alexander Geltenpoth

Um es mit den Worten Darth Vaders zu sagen: Auf dieses technologische Schreckgespenst kann LucasArts wahrlich nicht stolz sein. Die Grafik – speziell sämtliche Animationen – ist so unansehnlich, dass sie jeden Spielspaß schon im Keim erstickt. Das nächste Manko betrifft die Steuerung: Die ruckelige Kameraführung – sogar auf einem PIII 500 ist die Performance nicht optimal – beeinträchtigt die Übersichtlichkeit und erschwert selbst die Auswahl der Einheiten.

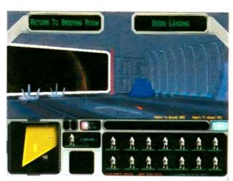
Krieg der Bodentruppen

Mit Ausnahme von Bombern und Jägern ziehen nur Bodentruppen in den Kampf. Für das Imperium betreten bisher ungesehene Geher und mobile Artillerie das Schlachtfeld, auf Seiten der Rebellion sind es Gleiter und Panzer. Infanteristen haben den Vorteil, dass sie durch raues Terrain laufen und Fahrzeuge oder Gebäude erobern können. Basisgebäude und Einheiten werden aus dem Weltall geliefert. Für vernichtete Gegner und erfüllte Aufträge erhalten Sie Prestigepunkte, die für die Bereitstellung neuer Einheiten und Gebäude eingesetzt werden. Leider spielen sich viele Mission identisch, weil der Computergegner ausgebaute Verteidigungsstellungen kaum knacken kann: Gegnerwellen verglühen im Laserfeuer der errichteten Türme, während man so gleichzeitig das Prestige sammelt, um eine Armee für den Angriff aufzustellen. Zwischensequenzen sind leider so selten, dass dadurch kaum zusätzliche Motivation aufgebaut wird.

Alexander Geltenpoth



Clippingfehler mit Folgen: Der Rebellenpanzer ist in den Verteidigungsturm gefahren und höhlt ihn nun ohne Gegenwehr von innen aus.



Im Hangar des Sternenzerstörers wählen Sie aus den Überlebenden der Vormission schon erfahrene Einheiten für die nächste Mission aus.

Force Commander

Mindestens:	PII 266, 64 MB RAM, 8-MB-D3D-Karte
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	4 Sp. Netzw./Internet, 2 Sp. [illegible]on
CD/HD:	1.300 MB/480-600 MB
Internet:	www.lucasarts.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	LucasArts/THQ
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

» Miese Optik und Spielbarkeit machen Force Commander zum technologischen Schreckgespenst. «

Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion:	Dt. Masterversion
Steuerung:	Mangelhaft
FFeedback:	–
Grafik:	59%
Sound:	72%
Mehrspieler:	56%
Einzelspieler:	53 %

Hoffnungsträger

Mit vereinten Kräften wehrt die Föderation einen Angriff der aggressiven Borg ab.

Energiegewinnung für die Basis: Ein Frachter baut von einem nahe gelegenen Mond Dilithium ab.

Seien Sie ehrlich: Warum kauften Sie bislang Star-Trek-Spiele? Nicht etwa wegen der besonderen spielerischen Qualitäten, sondern weil Sie auch mal als Kirk oder Picard unterwegs sein wollten. Bei Star Trek: Armada könnte das nun anders werden.

Kommentar

Herbert Aichinger

Von Star-Trek-Titeln hab ich mir in letzter Zeit nicht mehr viel erwartet. Seit Judgment Rites hat mich keines dieser Spiele mehr richtig begeistern können. Activision scheint der Star-Trek-Lizenz nun jedoch tatsächlich neues Leben einzuhauchen. Armada bietet neben den bekannten Star-Trek-Köpfen erstmals auch wieder richtig Spielspaß. Technisch sehr solide, nutzt der Titel geschickt die Eigenheiten der Lizenz, um ein paar dezente neue Ideen mit einzubringen. Auch wer mit Star Trek nichts am Hut hat, kann getrost zugreifen.

Die Story ist einfach. Die Borg bedrohen die Erde, und die Föderation schickt sich an, den Blauen Planeten vor der Assimilierung zu retten. Bis es soweit ist, ergeben sich zahlreiche Verwicklungen, die Stoff für gut 20 Missionen bieten. Nicht alle lösen Sie im Dienste der Föderation, Sie schlüpfen vielmehr auch in die Rolle der Borg, der Klingonen und der Romulaner, bis am Ende Picard seinem assimilierten Alter Ego Locutus gegenübersteht.



Gemeinsam sind wir stark: Showdown gegen die Borg.

Bekanntes gut assimiliert

Star Trek: Armada greift viele Elemente traditioneller Echtzeitstrategie-Spiele auf und verpflanzt sie auf originelle Art ins Star-Trek-Universum. Statt Tiberium-Felder erntet man hier Dilithium-Monde ab, die dann die Weltraumbasis mit Energie versorgen. Konstruktionsschiffen erweitern Ihre Raumflotte um Einheiten mit den unterschiedlichsten Funktionen und vielseitiger Bewaffnung. Selbst das unendliche Terrain der Galaxien hält so manche strategisch bedeutsame Überraschung für den Flottenkapitän bereit: Feste oder bewegliche Asteroidenfelder, Wurmlöcher und farbige Nebelbänke beeinflussen maßgeblich Ihr Fortkommen. Sollte Ihnen dabei die „normale" Vogelperspektive zu „nüchtern" sein, können Sie beispielsweise bei Kampfsequenzen in den dreidimensionalen Film-Modus wechseln und das Geschehen mit all seinen zündenden Effekten aus nächster Nähe verfolgen.

Der Einstieg in *Star Trek: Armada* fällt dank des schnell erlernbaren, hauptsächlich mausbasierten Interfaces recht leicht. Für die Authentizität der Sound-Kulisse sorgte Activision durch den Einsatz der Originalstimmen aus der TV-Serie.

Herbert Aichinger

Star Trek: Armada

Mindestens:	P200, 64 MB RAM, Win95/98, 3D-Beschleuniger
Sinnvoll:	PII350, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound, EAX
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	8 Spieler/CDs LAN, Internet
CD/HD:	616 MB/600 MB
Internet:	www.st-armada.com
Sprache:	deutsch/deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Activision
Veröffentlichung:	April 2000
USK-Altersfreigabe:	ab 12 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

» Ein überaus gelungenes Strategie-Epos, das ohne weiteres auch Nicht-Trekkies begeistern kann. «

Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion:	dt. Version 10.03.2000
Steuerung:	gut
FFeedback:	–
Grafik:	68%
Sound:	79%
Mehrspieler:	79%
Einzelspieler:	79%



SWING! Entertainment presents:
2in1 Pack
PC Action Classic GOLD
2 Vollversionen
Autostart Win® 95/98
Inkl. Spielehilfen
Kostenlose Hotline
Classic Gold Award
Fliegen,
Rennen gewinnen,
Reich werden, Welten erobern...
2 Vollversionen
für nur
19,95 DM*
Metalizer · Echelon
Flying Corps Gold · Das Hexagon Kartell
Neu!
Das Menüsystem
Per Mausklick installieren und loslegen!
Distributed by:
Guillemot

Im Namen des Königs

Todesmutig greift der Krieger einen Drachen an, doch von dem tapferen Recken bleiben nur einige Grillhäppchen übrig. Mist! Als Monarch geben Sie sich nicht so leicht geschlagen.



Angespornt von der Belohnung wirken drei Magier ihre vernichtenden Zauber auf diesen Turm.

In der Rolle des Königs stehen Ihnen schwere Zeiten bevor. Überall im Reich greifen Monster Ihre Siedlungen an. Wachmänner können dieser Gefahr kaum begegnen, Sie müssen richtige Helden anwerben. Erst im Königreich angekommen, agieren diese Recken selbstständig und lassen sich bestenfalls beeinflussen, aber nie direkt steuern. Die Aktionsmöglichkeiten des Spielers sind sehr beschränkt. Selbst mit einem großen Goldvorrat können Sie nur neue Gebäude errichten, Helden anwerben, ein Kopfgeld auf bestimmte Monster aussetzen oder Magie anwenden. Diese indirekte Steuerung sorgt in *Majesty* für eine eher geruhsame Spielweise, denn wie schnell getätigte Aktionen Früchte tragen, hängt letztendlich von ihren eigenwilligen Recken ab.

Am Golde hängt, zum Golde drängt ...

Der typische Held giert vor allem nach Gold. Deswegen jagt er Monster, um sich deren Reichtümer anzueignen. Ein Teil der Beute fließt in Form von Steuern in die Staatskasse. Damit stellen die Recken die Haupteinnahmequelle des Spielers dar. Richtig rollt der Rubel erst, wenn sich die freischaffenden Helden mit neuen Waffen, Rüstungen, Heiltränken und Schutzringen eindecken, in Kneipen vergnügen oder Erfahrung in Turnierkämpfen sammeln, denn bei jedem Geldtransfer klingelt es in der Schatzkammer. Das kann jedoch dauern, denn das Geld für diese lukrativen Einrichtungen will erst einmal zusammengespart sein. Leider ist die optische Darstellung lange nicht so detailliert und interessant wie in *Dungeon Keeper*, das als einziger Genrevertreter mit einem sehr ähnlichen Spielprinzip begeistern konnte. Schuld daran ist die altbackene, reine 2D-Grafik in der festen Auflösung von 800x600 Pixel. Die gut gelungene Sprachausgabe kann einiges wettmachen, da die Helden und königliche Berater das Geschehen ständig kommentieren.

Alexander Geltenpoth

Kommentar – Alexander Geltenpoth

Wer Dungeon Keeper gern spielte, dem wird auch Majesty trotz der mittelmäßigen Optik noch gut gefallen, denn die Spielweise ist nahezu identisch. Allerdings fehlen zwei wichtige, strategische Komponenten: Auf der Oberfläche werden natürlich keine Stollen gegraben und es existieren leider keine Rohstoffe, die man abbauen könnte. Mangels wirklich abwechslungsreicher Missionen wird Majesty zunehmend eintönig und nach einigen Stunden langweilig.

Majesty

Mindestens:	P166, 32 MB RAM, Win9x
Sinnvoll:	P233, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	Direct Sound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1-4 Netzwerk, Internet (1Sp. pro CD)
CD/HD:	360 MB / 360-450 MB
Internet:	cyberlore.com/Majesty
Sprache:	Deutsch/deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Cyberlore/Hasbro
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahre

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion:	v1.10
Steuerung:	befriedigend
FFeedback:	–
Grafik:	63%
Sound:	78%
Mehrspieler:	72%
Einzelspieler:	68%

» Dungeon Keeper aus Sicht der Helden: Tollwütige Monster klatschen und Städte bauen «

In dieser Ansicht haben Sie einen Großteil ihrer Siedlung im Blick, dafür fehlen Details.



Barbaren und Feuerpriesterinnen versetzen diesem Drachen den Todesstoß.



&

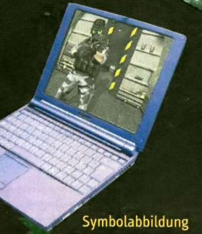


PRÄSENTIEREN DIE

OFFIZIELLE DEUTSCHE MEISTERSCHAFT



1. PLATZ: NOTEBOOK IM WERT VON ÜBER 3.000 DM



Symbolabbildung

UND WEITERE PREISE IM GESAMTWERT VON ÜBER 30.000 DM



unter anderem Grafikkarten, Soundkarten, Monitore, Scanner, Netzwerkkits, MP3 Player, Gamepads, Joysticks, Spiele...



FINALE SAMSTAG 1. JULI 2000 IN BERLIN
mit der Endrunde und der Siegerehrung.

Fritz
www.fritz.de

TEILNAHME NETZSTATT-LOCATIONS:
Vorrunde Fr 9. Juni – So 18. Juni.
Anmeldeschluß ist So, der 4. Juni.

TEILNAHME IM INTERNET BEI WON.NET:
Ausscheidung ist vom Fr 19. Mai - So 28. Mai
Anmeldeschluß ist Mi, der 17. Mai

TEILNAHMEBEDINGUNGEN:
Teilnehmen darf jeder ab 16 Jahre. Gespielt wird mit der deutschen Version von Halflife Opposing Force. Das Startgeld für die Teilnahme in den NETZSTATT-Locations beträgt 25 DM. Jeder Teilnehmer kann an beiden Vorrunden teilnehmen (Bei WON.NET & in der NETZSTATT).

Der Veranstalter behält sich das Recht vor, den Ablauf zu ändern. Mitarbeiter der Veranstalter und Sponsoren sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Der Rechtsweg ist ebenfalls ausgeschlossen.

GENAUERE INOS GIBTS UNTER: **WWW.NETZSTATT.DE** VORAUSSCHEIDUNGEN FINDEN IN FOLGENDEN NETZSTATTLOCATIONS STATT:

Zentrale Berlin
Veitstr. 40 - 13507 Berlin
Fon 030/43 77 44 17

Berlin Süd
Hermannstr. 196
10996 Berlin

Aachen
Kleinmarschierstr. 74 - 76
52062 Aachen

Bamberg
Geisfelder Str. 93
96050 Bamberg

Coburg
Samstagsanger 1
96450 Coburg

Dorsten
Ostwall 48
46242 Dorsten

Düsseldorf (ab 20.4)
Brunnenstr. 32
40223 Düsseldorf

Halle
Mansfelder Str. 3
06108 Halle

...UND NOCH WEITERE STANDORTE!

Hamburg
Kleiner Schäferkamp 24
20357 Hamburg

Gladbeck
Marktplatz 2
45964 Gladbeck

Gelsenkirchen
St. Urbanus Kirchplatz 7
45894 Gelsenkirchen

Passau
Grünaustr. 8
94032 Passau

Leoben
Peter-Tunner-Strasse 11
8700 Leoben - Österreich



World Opponent Network

KEIN ORT IN DEINER NÄHE? KEIN PROBLEM. MACH MIT UND GEWINNE IM INTERNET! TEILNAHME AN DER VORRUNDE BEI **WWW.WON.NET**

Mit freundlicher Unterstützung von:















PC Joker
Saitek
iiyama
SIERRA
VALVE
UMAX












PC PLAYER

Craftvoll umgesetzt



Der Feind kann kommen: Die Stadt ist mit Türmen befestigt, die Soldaten trainieren nur noch an Übungspuppen ihre Fähigkeiten.

Als Kronprinz Sartor wollen Sie das Böse aus dem Reich ihres Vaters treiben. Spielweise und Steuerung entsprechen in weiten Zügen *Age of Empires*: Als Ressourcen dienen Gold, Holz, Stein und Nahrung, aus denen die Bauern sämtliche Gebäude errichten und die auch für Upgrades und Einheiten benötigt werden. Das klassische Echtzeitstrategiespiel verzichtet dabei auf 3D-Terrain. Unterschiedliche Truppentypen erlauben trotzdem zahlreiche Strategien. Die Kämpfe der Ritter, Bogenschützen, Katapulte und Verteidigungstürme laufen nach dem Stein-Schere-Blatt-Prinzip ab. Zauberer und Priester besitzen zudem magische Fähigkeiten, um Soldaten zu heilen, Kreaturen zu beschwören oder größere Gegnermassen zu vernichten. Die Einheiten versuchen Formationen zu halten, aber jedes noch so kleine Hindernis zersplittert die Aufstellung; außerdem sind Drehungen der ganzen Formation nicht möglich.

Alexander Geltenpoth



Kommentar

Alexander Geltenpoth

Tzar ist ein klassisches Echtzeitstrategiespiel, das nach den 25 Missionen auch im Mehrspielermodus dank Karten- und Kampagneneditor noch lange Spaß macht. Dafür fehlt es dem AoE- und WarCraft-Clone an Innovationen.



Tzar

Mindestens:	P 100, 16 MB RAM, Win9x
Sinnvoll:	P 200, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	8 Sp. Netzw., Internet (1Sp. pro CD)
CD/HD:	200 MB / 200 MB
Internet:	tzar.gameglow.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Haemimont/Take2
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion:	dt. Masterversion
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	68%
Sound:	71%
Mehrspieler:	73%
Einzelspieler:	69%

» Solide und klassische, aber leider auch innovationslose Echtzeitstrategie, ohne große Schwächen «

DSF Fußball Manager



Im Gegensatz zur Genre-Referenz *Anstoss 3* kommt der offizielle Fußballmanager des DSF recht nüchtern daher. Zwar können Sie Mannschaften aus der ganzen Welt managen, doch sowohl das Hauptmenü mit seinen spärlichen Statistiken und nötigsten Spieloptionen als auch die altbackenen 2D-Spielszenen wirken reichlich provinziell. Dennoch dürften gerade Einsteiger und Gelegenheitsspieler eine Zeit lang ihren Spaß haben. **cs**



Mindestens:	P233, 32 MB, Win9x
Technik:	DirectDraw, DirectSound
Hersteller:	Ubi-Soft
Preis:	ca. DM 70,-
Genre:	WiSim
Grafik:	62%
Sound:	53%
Mehrspieler:	57%
Einzelspieler:	57%

Full Strengh



Bekannteste Kraftmeier (Manfred Höberl etc.) wetteifern um den Titel des Strongest Man. Gefragt sind flinke Finger, die auf die Tastatur einhämmern. Es warten acht Disziplinen, u.a. Lkw-Ziehen, Fasswurf und Frauen-Stemmen. Trotz der simplen Machart regt sich bei Sportbegeisterten mit nostalgischer Tendenz (*Track & Field? Summer Games?* DAS waren Zeiten!) sogar Spaß – allerdings nur im Mehrspielermodus (Splitscreen möglich). **hfr**



Mindestens:	P166, 32 MB RAM, Win95
Technik:	DDraw, DSound, 6 Sp. Netzw./Internet
Hersteller:	head games
Preis:	ca. DM 50,-
Genre:	Sport
Grafik:	41%
Sound:	45%
Mehrspieler:	51%
Einzelspieler:	38%

Jugular Street Ludge Racing

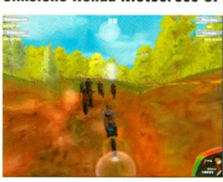


Das Intro mit Offspring-Sound treibt Ihren Puls auf 180. Startet das Spiel, verfallen Sie in Kälteschlaf: Spaß macht das Hindernis-Schneckenrennen dank trägem Spielablauf und mieser Grafik kaum. Mit einem Rodelskateboard sollen Sie in einer Saison acht Abhänge hinunter düsen. Zwischendurch kaufen Sie neues Equipment für sich oder Ihr Brett. Da die Verkaufsversion dauernd abstürzt, investieren Sie besser gleich in eine richtige Offspring-CD. **jh**



Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win 95/98
Technik:	Direct Draw, Direct3D, DirectSound, CD-Audio
Hersteller:	HeadGames/ Activision
Preis:	ca. DM 30,-
Genre:	Rennspiel
Grafik:	31%
Sound:	78%
Mehrspieler:	—%
Einzelspieler:	20%

Silkolene Honda Motocross GP



14 Rennstrecken, Wettereffekte und Motorräder der Achtel-, Viertel- und Halbliterklasse sollen Hobbypiloten die Motocross-WM schmackhaft machen. Leider lenken sich die Rennhobel nervös wie läufige Tanzmäuse. Dumm, denn ein kleiner Fahrfehler reicht aus, um Sie über die niedrigen Begrenzungen der Kurse zu katapultieren. Die Zeit, die Sie durch die obligatorische Landung auf dem Hosenboden verlieren, holen Sie dann nie wieder auf. **cb**



Mindestens:	P166, 16 MB, Win9x, 3D-Karte
Technik:	Direct3D, Glide, FFeedback, 8 Sp. Netzwerk
Hersteller:	Midas/Swing Entertainment
Preis:	ca. DM 90,-
Genre:	Rennspiel
Grafik:	65%
Sound:	60%
Mehrspieler:	50%
Einzelspieler:	48%


www.take2.de


PC
CD
ROM


TAKE2

Mit einem gekonnten Rundkick streckt die Kung-Fu-Meisterin ihren Gegner nieder, ein kurzer Feuerstoß aus der MP5 SD lässt dessen Kumpanen leblos zusammensacken. Kein Alarm ertönt und der Elektronikspezialist gibt nach einem Blick auf seinen Scanner das nächste Ziel im Nebenraum vor.



Mit einem Kick kann Lily jeden Gegner für den Rest der Mission bewusstlos schlagen.

Comicagenten im Einsatz

Eine international agierende Weltraum- und Elektronikfirma versucht ihre Niederlassungen gegen Korruption und Terrorismus zu schützen. Falls etwaige Probleme die Ordnungshüter vor Ort überfordern, ruft der Konzern einfach eine sechsköpfige Spezialeinheit zu Hilfe, die Sie befehligen. In den Missionen muss das Team in Gebäude einbrechen, Geiseln nehmen und Informationen stehlen. Dabei geht es nicht gerade zimperlich zu: Zur Erfüllung der Aufgaben geht das Team buchstäblich über Leichen. Je nach Art des Auftrags kommen meist nicht alle sechs Mitglieder zum Einsatz, denn wozu sollte ein Sprengstoffexperte oder Scharfschütze in einer Mission gut sein, in der Sie ohnehin keinen Lärm machen dürfen? Der Spieler entscheidet von Fall zu Fall über die geeigneten Akteure, aber er hat – anders als in *Rainbow Six* – keinen Einfluss auf die Ausrüstung des Teams. Nachdem Sie die Startpunkte am Rand der Karte festgelegt haben, beginnt die eigentliche Mission.

Zug um Zug

Der Spielablauf von *Shadow Watch* ist rundenbasiert. Ähnlich wie in *Jagged Alliance 2* oder *Incubation* manövrieren Sie jeden Spezialisten einzeln und nacheinander. Jede Aktion – Laufen, Ducken, Aufstehen, Schießen oder eine Tür öffnen – verbraucht Aktionspunkte. Sobald Spezialisten und Gegner sämtliche Punkte verwendet haben, beginnt die nächste Runde. Ärgerlich ist hierbei die Steuerung: Sie können nicht einfach auf die Karte klicken, sondern müssen die Kommandos einzeln über Icons oder die Cursortasten eingeben. *Shadow Watch* ist deutlich abstrakter und weniger realistisch als *Jagged Alliance*, aber strategisch ähnlich anspruchsvoll. Nach erfolgreich absolvierten Missionen erhalten alle Beteiligten Erfahrungspunkte, mit denen sie ihre Fertigkeiten verbessern können. Gerade dieses Rollenspielelement erhöht deutlich die Motivation und bringt zudem etwas Abwechslung ins Spiel, da zusätzliche Fähigkeiten auch neue Strategien ermöglichen.

Alexander Geltenpoth



Falls Wände und Gegenstände etwas verdecken, werden sie automatisch transparent.



Die Story wird zwischen den Missionen durch Konversationen vorangetrieben.

Kommentar

Alexander Geltenpoth

Nur Comic-Liebhaber werden dem eigenwilligen Grafikstil von Shadow Watch etwas abgewinnen können. Davon abgesehen, fehlt es der eintönigen Optik mit der mageren Auflösung von nur 640x480 Bildpunkten auch noch an Details. Missionsdesign und Story sind interessant gestaltet, aber auf Dauer mangelt es an Abwechslung. Sprachausgabe und Musik sind ganz gut gelungen, wiederholen sich aber zu oft. Kurzum: Red Storm hat das enorme Potenzial der Spielidee weitgehend verschenkt.

Shadow Watch

Mindestens:	P133, 32 MB RAM, Win9x
Sinnvoll:	P233, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	Direct Sound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1
CD/HD:	580 MB / 200-670 MB
Internet:	http://www.redstorm.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Red Storm / Take 2
Veröffentlichung:	28.4.2000
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahre

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

„Jagged Alliance für Arme: Inhaltlich gerade noch akzeptabel, aber technisch ziemlich veraltet"

Genre:	**Strategie**
Testversion:	**eng. Version 1.0**
Steuerung:	**ausreichend**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**48%**
Sound:	**74%**
Mehrspieler:	**–%**
Einzelspieler:	**62%**

Heiß wie Feuer

Manchmal kommen sie wieder ... das trifft vor allem auf den allerorts bekannten Echtzeit-Bösewicht Kane zu. Anstatt anständig im Grab zu liegen und die Klappe geschlossen zu halten, taucht der andauernd wieder auf. Gibt es in C&C 3 – Feuersturm etwa ein erneutes Wiedersehen mit dem erst kürzlich Verstorbenen?



Dieses Gefangenenlager inklusive „Klinik" und Krematorien kann für Missverständnisse sorgen.

Wir erinnern uns: In *C&C 3: Tiberian Sun* wurde Kane endgültig ins Jenseits befördert, NOD zersplitterte in viele kleine Untergruppen und die GDI gewann unter großen Verlusten den Tiberiumkrieg. Aber das einst als Segen angesehene Tiberium wird zu einer immer größeren Gefahr für Flora und Fauna. *C&C 3: Feuersturm* setzt genau hier an und lässt Sie jeweils neun Missionen auf Seiten der GDI und Der Bruderschaft von NOD spielen. Der neue Feind heißt Cabaal, Kanes Supercomputer, der nach dessen Tod quasi verrückt spielt und fortan eigene Ziele verfolgt. Im Unterschied zum Hauptprogramm sorgt der lineare Storyverlauf in *Feuersturm* dafür, dass sich die beiden Kampagnen nicht völlig unterschiedlich entwickeln, sondern auf ein gemeinsames Ende zulaufen. In der letzten Mission verbünden sich beide Parteien sogar gegen einen mächtigen Feind ...

Die Welt ist nicht genug

Neben den acht neuen Einheiten und ein paar Veränderungen bei den Original-Truppen hat sich wenig im C&C-Universum getan. Grafik und Sound ähneln dem Hauptprogramm. Der Zufallskartengenerator ist nun mit wesentlich mehr Funktionen ausgestattet, interessant ist aber hauptsächlich der Weltherrschafts-Mehrspielermodus, in dem Sie zusammen mit anderen Spielern über einen längeren Zeitraum Schlachten schlagen und Sektor um Sektor erobern, um am Ende für einen kurzen Moment die Weltherrschaft zu erringen. Denn dann geht das Spiel wieder von vorne los.

Dirk Gooding

Kommentar



Dirk Gooding

Westwood hat mit C&C Feuersturm gegenüber dem Hauptprogramm diverse kleine Details verbessert und die üblichen Add-On-Zutaten wie neue Missionen, Einheiten und einen viel versprechenden Mehrspielermodus dazugemixt. Die Qualität der Videos hingegen ist schlechter als im Original, wodurch die Spielatmosphäre in meinen Augen ein wenig leidet. Ein gutes Add-On ist der Feuersturm dennoch, C&C-Fans können daher ohne Bedenken zugreifen.



Der GDI-Mech Moloch ist das Gegenstück zur NOD-Artillerie und wie der NOD-Cyborg-Mäher eine sehr interessante Einheit.

C&C 3: Feuersturm

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win9x
Sinnvoll:	PII 400, 128MB RAM, Win9x
Grafik:	Software-Modus
Sound/Musik:	Direct Sound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	8 Sp. LAN, 4 Sp. Internet, 2Sp./Version
CD/HD:	1CD, 600 GB/207MB
Internet:	www.westwood.com
Sprache:	Deutsch/deutsch
Preis:	ca. 40,- DM
Hersteller:	Westwood
Veröffentlichung:	März 2000
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Solide Arbeit! Neue Missionen, Einheiten und ein neuer Mehrspielermodus für C&C Tiberian Sun. «

Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	–
Grafik:	70%
Sound:	78%
Mehrspieler:	81%
Einzelspieler:	80 %

Ancient Conquest



Auf den ersten Blick werden Erinnerungen an alte *WarCraft*-Zeiten und an *Age of Empires* wach. Mit letzterem hat *Ancient Conquest* zwar den antiken Hintergrund und das Spielprinzip gemeinsam, nicht jedoch die technische Perfektion. Grafisch ist das Spiel fast eine Zumutung, die Benutzerführung etwas umständlich und die KI auch nicht gerade überwältigend. Angesichts des günstigen Preises kann man jedoch vielleicht über manche Schwäche hinwegsehen. **ha**



Mindestens: P 133, 16 MB RAM, Win95
Technik: DirectDraw, DirectSound, 8 Spieler
Hersteller: hemming
Preis: ca. DM 30,-
Genre: Echtzeitstrategie
Grafik: 30% **Sound:** 48%
Mehrspieler: 41% **Einzelspieler:** 41%

Puzzle Trouble



Eine Optik wie eine Kiste Lego-Klötzchen aus den 80ern, ein Sound wie eine Horde Eunuchen mit Babyrasseln – das ist *Puzzle Trouble*. Das Spiel ist eine Mischung aus *Tetris*, *Columns* und *Puzzle Bobble*, nur wesentlich langweiliger. Es regnet Steine, die Sie ordnen können, sobald sie unten ankommen. Je mehr gleichzeitig platzen, umso mehr Punkte hagelt es. Sechs Extras erleichtern Ihnen das Leben, doch nach einer halben Stunde trauern Sie Ihrem Geld hinterher. **jh**

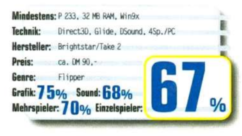


Mindestens: P 166, 32 MB RAM, Win95/98
Technik: Direct Draw, Direct Sound, 2 Sp./PC
Hersteller: Soft Enterprices/Blackstar
Preis: ca. DM 40,-
Genre: Denkspiel
Grafik: 22% **Sound:** 34%
Mehrspieler: 42% **Einzelspieler:** 37%

Slam Tilt Resurrection



Mit „Demon" und „Pirate" spendiert Take 2 zwei ambitionierte Flippertische mit jeweils vier Spielmodi und zig Einstellmöglichkeiten. Technisch zog man alle Register, die Tische erreichen aber nicht die spielerische Qualität, die Sie von der *Pro Pinball*-Serie gewohnt sind. Trotz guter Ballphysik, Video-Gimmicks und Multiball-Funktion kann sich Frust einstellen, weil die Stahlkugeln oft in den seitlichen Kugelläufen verschwinden. Für Fans einen Blick wert. **cb**



Mindestens: P 233, 32 MB RAM, Win9x
Technik: Direct3D, Glide, DSound, 4Sp./PC
Hersteller: Brightstar/Take 2
Preis: ca. DM 90,-
Genre: Flipper
Grafik: 75% **Sound:** 68%
Mehrspieler: 70% **Einzelspieler:** 67%

Urban Operations



Die Mission-CD zu *Rogue Spear* lässt den Albtraum jeder Anti-Terror-Einheit wahr werden: Feuergefechte in der City, Zivilisten laufen in die Schusslinie und Terroristen tauchen plötzlich aus der Menschenmenge auf. Zwar enthält die neue Kampagne nur fünf Missionen, die sind dafür sehr gut. Eine zweite Minikampagne besteht aus alten, nur leicht modifizierten *Rainbow Six*-Missionen. Erwähnenswert sind außerdem die neuen Mehrspieleroptionen. **ag**



Mindestens: P 266, 32 MB RAM, Win95
Technik: Direct3D, DirectSound, 8 Sp.
Hersteller: Red Storm/Take 2
Preis: ca. DM 40,-
Genre: Action-Strategie
Grafik: 82% **Sound:** 80%
Mehrspieler: 88% **Einzelspieler:** 82%



Duell der Helikopter

Comanche vs. Hokum vs. Gunship! Das sind keine Renderbilder: Besonders bei Gunship! (unten) sind Details wie Einschusslöcher oder Rauch beachtlich.

Panzer, Rotorengeräusche, Detonationen, Krieg. Gleich zwei Spiele buhlen mit solchen Szenarien um Ihren Geldbeutel, doch welches ist Ihre Scheine auch wirklich wert?

Comanche Hokum simuliert genau wie Vorgänger *Apache Havoc* mit dem russischen Ka-52-Hokum und dem amerikanischen RAH-66 Comanche zwei verschiedene Helikopter, die in drei dynamischen Kampagnen in den Krisengebieten Jemen, Taiwan und Libanon zum Einsatz kommen. Auf den unterschiedlichen Schlachtfeldern wird ein kompletter Krieg simuliert, in den Sie nach Belieben eingreifen dürfen. Die Missionen sind größtenteils abwechslungsreich und dauern teilweise bis zu 90 Minuten. Schlecht für Anfänger: Es gibt keine Trainingsmissionen.

Nach dem 86er-Oldie *Gunship* und dem Nachfolger *Gunship 2000* aus dem Jahr 1991 wird im dritten Teil *Gunship!* der alte Zwist zwischen West und Ost aufgekocht. Russland droht, Polen an sich zu reißen. Das müssen Amerikaner, Briten und Deutsche verhindern. Sie können in den Krieg auf jeder der vier Seiten mit einer Kampagne einsteigen, bei den Amerikanern sogar mit zwei verschiedenen. Je nachdem, wie Ihre Wahl ausgefallen ist, sind Sie in anderen Hubschraubern unterwegs: AH-64D Apache, WAH-64D Apache, UHT-2 Tiger oder Mi-28N Havok. Um warm zu werden, sehen Sie sich eine Art Trainings-Film an, fliegen etwas herum und testen Ihr Geschick in zwölf Einzelmissionen.



Comanche vs. Hokum: Sie treffen auf schwerbewaffnete Bodentruppen wie diesen Kerl.



Comanche vs. Hokum: Im Vergleich zum Vorgänger Apache Havoc hat die Grafik einen Schritt nach vorne gemacht. Sahnestück ist das virtuelle Cockpit, in dem Sie sich völlig frei bewegen können.

Bildlich gesprochen

Herausragende Neuerung von *Comanche vs. Hokum* ist das virtuelle Cockpit, in dem sich der Spieler völlig frei umsehen kann. Lobenswert: Alle Instrumente lassen sich problemlos ablesen. Die Grafik-Engine mit Auflösungen von bis zu 1.024x768 Bildpunkten simuliert die riesigen Landschaften schön und schnell, und auch die Wettereffekte wirken recht realistisch, doch mit der Grafik des Genre-Königs *Gunship!* kann es *Comanche Hokum* nicht aufnehmen – eine detailliertere Darstellung des Geländes wäre wünschenswert gewesen.

Fein, fein, was MicroProse hier für *Gunship!* aus der überarbeiteten *M1 Tank Platoon 2*-Engine herauskitzelt. Mit einem flotten Rechner unter dem Schreibtisch genießen Sie die Grafik selbst in 1.600x1.200 Bildpunkten noch angemessen flüssig. Die Explosionen sehen allesamt sehr lebensnah aus und Fahrzeuge werden detailliert dargestellt. Klasse, dass MicroProse auch die Umgebungsobjekte nicht vergessen hat: Es wäre zu schade, wenn Sie sich nicht zwischen Häusern und Bäumen langsam vorantasten könnten.

Bedien mich!

Die Bedienung ist zum Glück nicht zu komplex geraten, so dass sich auch Einsteiger nach kurzer Übungszeit zurechtfinden werden. Bestmöglich steuern jedoch lässt sich *Comanche vs. Hokum* erst mit Joystick inklusive Schubhebel und Ruderpedalen. Die Tastaturbelegung ist ärgerlicherweise nicht frei konfigurierbar und entspricht der des Vorgängers *Apache Havoc*.

Bei *Gunship!* haben Sie bei vielen Punkten die Wahl zwischen realitätsgetreu und einsteigerfreundlich, das heißt, Sie können den Schwierigkeitsgrad von hammerhart bis leicht selbst einstellen. Einen Joystick sollten Sie in jedem Fall verwenden, denn nur so lassen sich die Rotoren, Cockpit-An-





Gunship!: Zwischen den Gebäuden der Stadt verschanzen sich feindliche Panzer. Einen haben Sie gerade entdeckt.



Deutsches Geschwader in Gunship!: Den UHT-2 Tiger gibt es in der Realität noch gar nicht.



Im russischen Schützencockpit: Sie haben die angreifenden Bodeneinheiten erfolgreich gestoppt.

Vergleich

Die Detailtreue von *Gunship!* ist momentan einmalig und stellt auch *Comanche 3* in den Schatten. *Comanche vs. Hokum* richtet sich eher an Vollprofis und hält auch grafisch nicht ganz mit MicroProses neuer Genre-Referenz mit. Knapp dahinter rangiert *Longbow 2*, das sowohl grafisch als auch spielerisch schon ein wenig altbacken wirkt.

Spiel	Wertung
Gunship!	83%
Comanche 3 (abgewertet)	80%
Comanche vs. Hokum	72%
Longbow 2 (abgewertet)	70%



Gut Holz: Das Team um Ihren Ka-52-Hokum-Kampfhubschrauber eröffnet das Feuer auf ein Bodenziel in Comanche vs. Hokum.

Kommentar

Christian Sauerteig

Wer im Cockpit von Comanche vs. Hokum Platz nehmen möchte, sollte Ausdauer mitbringen: Die Kampagnen sind sehr umfangreich und beanspruchen viel Zeit. Gunship! bietet mehr Spielspaß. Auch grafisch setzt MicroProses Mutter aller Heli-Simulationen Maßstäbe im Genre. Derart abwechslungsreiche Landschaften kann kein anderer Genre-Vertreter aufweisen und die Missionen sind erfreulich kurzweilig.

sichten, Waffensysteme und der Nachtsichtmodus komfortabel im Griff behalten. Vorbildlich: Sie dürfen entweder aus Sicht des Piloten oder aus der des Bordschützen spielen.

Wer mit wem?

Im Mehrspielermodus können Sie bei *Comanche vs. Hokum* mit bis zu acht Spielern im Team oder gegeneinander fliegen, sowohl bei den Einzelmissionen als auch bei den Kampagnen. Darüber hinaus können Sie zusätzlich im Netzwerk die Missionen des Vorgängers *Apache Havoc* spielen.

Im Mehrspielermodus sind bei *Gunship!* bis zu acht Piloten am Start. Alle Einzelspielermissionen können nachgespielt werden, zusätzlich gibt es noch vier spezielle Mehrspielerschlachten. Der Clou ist sicherlich, dass *Gunship!* voraussichtlich mit der Panzersimulation *M1 Tank Platoon!*, die wohl im Herbst erscheinen wird, für gemeinsame Schlachten kombiniert werden kann.

Christian Sauerteig/ Joachim Hesse

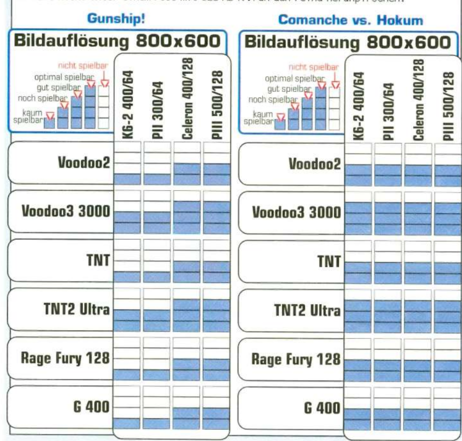
PRÜFSTAND

Gunship! gegen Comanche vs. Hokum

Leistungsmerkmale

Comanche vs. Hokum: Das virtuelle Cockpit und die Landschaftsgrafiken fordern genreüblich einiges an Rechenpower. Richtig flüssig läuft das Spiel deswegen erst mit einem Pentium-II-Prozessor und 128 MB Arbeitsspeicher.

Gunship!: Die detaillierten Landschaften in der 360-Grad-Darstellung fordern ihren Hardware-Tribut: Um Bäume, Hauser und Fahrzeuge flüssig zu genießen, sollten Sie nicht unter einem PIII mit 128 MB RAM an den Feind heranpirschen.



Sound & Musik

Comanche vs. Hokum: Im Ganzen zufriedenstellend, nur die Stimmen anderer Piloten und die Anweisungen der Flügelmänner gehen im Funkverkehr teilweise unter.

Gunhip!: Musik erschallt im Grunde nur im Menü, während des Spiels hören Sie neben dem „schrab-schrab" Ihres Helis, wie Ihr Bordgeschütz rattert, Baumwipfel bersten oder ein Funkspruch hereinkommt. Angemessen, aber nichts Besonderes.

Kommentar

Joachim Hesse

Für angehende Hubschrauberpiloten ist Gunship! derzeit die bessere Wahl, grafisch wie spielerisch. Die Detailtreue überzeugt. Sogar die Namen meines Teams konnte ich einstellen und nach den Missionen ihre Fortschritte bewundern. Kommt der Feind in Sicht, tauche ich in die Wälder ab und spiele Robin Hood. Leider ist alles komplett in Englisch. Trotzdem: Wenn Comanche vs. Hokum der Sekt unter den Hubschraubersimulationen ist, dann darf sich Gunship! fortan Champagner nennen.

Comanche vs. Hokum

Mindestens:	P 233, 32 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	PII 450, 128 MB RAM
Grafik:	DirectDraw, Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk (1 Sp. pro CD)
CD/HD:	450 MB/270 MB
Internet:	www.razorworks.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Razor Works/Empire
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Helikopter-Simulation
Testversion:	Pre-Master vom 20.03.00
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	–
Grafik:	71%
Sound:	68%
Mehrspieler:	72%
Einzelspieler:	72%

» Ordentliche Heli-Sim mit kleineren Mängeln, vor allem für Profi-Spieler interessant. «

Gunship!

Mindestens:	PII 266, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win95/98
Sinnvoll:	PIII 450, 128 MB RAM
Grafik:	DirectDraw, Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk; Internet (1 Sp. pro CD)
CD/HD:	271 MB/127-257 MB
Internet:	www.microprose.de
Sprache:	Englisch & deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	MicroProse/Hasbro
Veröffentlichung:	14. April 2000
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Helikopter-Simulation
Testversion:	Beta V 3.15774
Steuerung:	Gut
FFeedback:	Befriedigend
Grafik:	86%
Sound:	73%
Mehrspieler:	87%
Einzelspieler:	83%

» Siegreicher Kampf um die Spitze: die beste Hubschraubersimulation, die momentan am Markt ist. «

Es geht abwärts



Trotz Sturzflug stabil in der Luft: Die Mk84-Bomben Ihrer F/A-18 reißen besonders große Krater in die Anlagen der Gegner.

Den ersten Test von Simulationsliebhabern besteht Jane's F/A-18 auf Anhieb: Die Packung bringt mit stolzen 675 Gramm das nötige Kampfgewicht an die Regale. Positiv: Innen liegt eine Übersicht der knapp 150 Tastaturbefehle. Keine Angst, die müssen Sie nicht alle auswendig lernen. Knifflig bleibt es trotzdem. Den Hintergrund für Ihren Einsatz bietet das Szenario eines Bürgerkriegs in Russland. Von Ihrem Flugzeugträger aus sollen Sie den Rebellen auf der Halbinsel Kola Saures geben. In einer dreiteiligen, semidynamischen Kampagne oder 20 Einzelmissionen sowie 16 Trainingseinheiten machen Sie sich das Leben schwer, greifen Zerstörer an oder beschützen ein U-Boot. Einsätze über Land sind selten. Alle Missionen können Sie auch mit Freunden im Netzwerk oder Internet nachspielen. Zusätzlich gibt's den altbekannten Missionsgestalter und das Lexikon mit technischen Infos.

Joachim Hesse

Kommentar

Joachim Hesse

F/A-18 ist ein grundsolider Simulator, aber verliert den Vergleich mit Kollege USAF. Ewiges Meeresblau, nur ein Flugzeug: irgendwann wird's langweilig. Dicke, langweilige Bücher kann ich zudem auch in einer Telefonzelle lesen. Den Preis für den schönsten Rechtschreibfehler im Spiel gewinnt übrigens das Wort „durchführzen".

F/A-18 Simulator

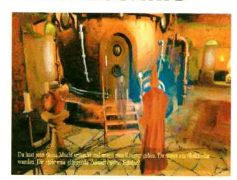
Mindestens:	P 266, 64 MB RAM, Win 95/98
Sinnvoll:	PII 400, 128 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	Direct Sound
Eingabegeräte:	Joystick, Tastatur, Maus
Spielerzahl:	2 Sp. Modem; 8 Sp. Netzw./Internet; 1 Sp./CD
CD/HD:	627 MB/ 250 - 590 MB
Internet:	www.janes.ea.com
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Jane's/EA
Veröffentlichung:	Bereits erschienen
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Spieleanteile
Action
Rätsel
Strategie
Zufall
Wirtschaft

Genre:	Flugsimulation
Testversion:	Verkaufsvers. V1.000F
Steuerung:	Gut
FFeedback:	Befriedigend
Grafik:	72%
Sound:	68%
Mehrspieler:	77%
Einzelspieler:	73 %

» USAF behält die Nase vorn: F/A-18 ist beileibe kein Fehlkauf, jedoch keinesfalls ein Pflichtkauf. «

Zeitmaschine



Als Reinkarnation des Schriftstellers H.G. Wells treten Sie eine Zeitreise ins 800. Jahrtausend an und erleben dort ein esoterisches Epos um Sand- und Zeitgötter. Cryo hat dafür nun endlich von einer neuen 3D-Engine Gebrauch gemacht, die zwar opulente Bilder liefert, aber bei den Kameraeinstellungen immer noch zu unflexibel ist, um wirklich überzeugen zu können. Ansonsten wird bekannte Cryo-Adventure-Kost im Stil von Atlantis geboten. **ha**



Mindestens:	PII233, 32 MB RAM, Win 95
Technik:	Direct3D, DirectSound, 1 Sp.
Hersteller:	Cryo Interactive
Preis:	ca. DM 80,-
Genre:	Adventure
Grafik: 74%	**Sound:** 79%
Mehrspieler: - %	**Einzelspieler:** 58 %

Traitors Gate

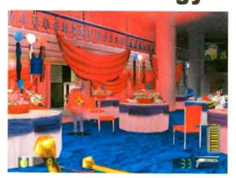


Schurken versuchen, die britischen Kronjuwelen aus dem Londoner Tower zu entwenden. Als US-Geheimagent sollen Sie diesen Coup heimlich verhindern, indem Sie die Originale durch Kopien ersetzen. Sie schleichen in *Riven*-Manier per Mausklick durch den nachgerenderten Tower, legen Sicherheitssysteme lahm und meiden bewaffnete Wachen. Die Rätsel sind durchweg logisch, aber Spannung kommt angesichts der konventionellen Machart des Programms kaum auf. **ha**



Mindestens:	P 100, 32 MB RAM, Win 95
Technik:	DirectDraw, DirectSound, 1 Sp.
Hersteller:	daydream/Black Star
Preis:	ca. DM 70,-
Genre:	Adventure
Grafik: 68%	**Sound:** 57%
Mehrspieler: - %	**Einzelspieler:** 53 %

Die Hard Trilogy 2



Wenn Sie harte Action lieben, geben Sie *Die Hard Trilogy 2* eine Chance. Ganz so schlecht wie die 3D-Groboptik ohne Sichtweite ist es nämlich nicht. Wie im indizierten Vorgänger steuern Sie John McClane durch drei Arten von Levels: Laufabschnitte aus der Verfolgersicht, *Moorhuhn*-Geballere mit vorprogrammierten Kamerafahrten sowie Spritztouren im Auto. Neben schnellen Reaktionen ist wegen Blutspritzern und Folterszenen ein unempfindlicher Magen gefragt. **jh**



Mindestens:	P 200 MMX, 32 MB RAM, Win95/98
Technik:	D3D, Glide, DS, A3D, EAX, Lightgun
Hersteller:	n Space/ Electronic Arts
Preis:	ca. DM 90,-
Genre:	Actionspiel
Grafik: 42%	**Sound:** 69%
Mehrspieler: - %	**Einzelspieler:** 57 %

Wild Wild West



US-Präsident Grant bangt um sein Leben: Ausgerechnet den Ort, an dem fünf Jahre vorher Lincoln ermordet wurde, hat sich ein Unbekannter für das Attentat ausgesucht. Die Agenten West und Gordon wollen den Anschlag verhindern. Gordon geht dabei mit Köpfchen vor, während West die Waffe sprechen lässt. Sie dürfen beide Charaktere spielen und bekommen so eine ausgewogene Mischung aus Action und witzigen Puzzles. **ha**



Mindestens:	PII266, 64 MB RAM, Win 95
Technik:	Direct3D, DirectSound, 1 Sp.
Hersteller:	Southpeak/Ubi Soft
Preis:	ca. DM 80,-
Genre:	Action-Adventure
Grafik: 76%	**Sound:** 68%
Mehrspieler: - %	**Einzelspieler:** 70 %

Impressum

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
E-Mail: redaktion@pcaction.de

Zentrale Service-Nummer:
Tel.: 0911/2872-150 (13 - 17 Uhr)
Fax: 0911/2872-250

Anschrift des Abo-Service
PC Action
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Zentrale Abo-Nummer:
Tel.: 0180/5959506 (0,24 DM/Min.)
Fax: 0180/5959513 (0,24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

Redaktion
Chefredakteur
Christian Müller (V.i.S.d.P.)
Stellvertreter des Chefredakteurs
Christian Bigge
Redaktion
Herbert Aichinger, Harald Fränkel, Alexander Geltenpoth, Dirk Gooding, Joachim Hesse, Kristoffer Lenke (Assistenz), Christian Sauerteig
Redaktion CD-ROM
Jürgen Melzer (Leitung)
Redaktion Spieletipps
Florian Weidhase (Leitung), Bernd Holtmann, Silke Menne, Lars Geiger, Peter Gunn, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Andrea von der Ohe, Stefan Weiß
Redaktion Hardware
Thilo Bayer (Leitung), Armin Lenz
Bildredaktion
Albert Kraus
Textkorrektur
Margit Koch, Birgit Bauer
Layout
Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardt, Sabine Klier (Grafische Konzeption), Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger
Textredaktion
Michael Ploog
Titel:
Gestaltung: Gisela Tröger

Verlag
COMPUTEC MEDIA AG
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Tel.: 0911/2872-100
Fax: 0911/2872-200
Verlagsleiter
Roland Bollendorf
Produktionsleitung
Martin Closmann
Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Hans Fauth, Jeanette Haag, Sandra Wendorf
Vertrieb
Gong Verlag GmbH
Vertriebsleitung:
Klaus-Peter Ritter
Abonnement
Abonnementpreis, 12 Ausgaben
PC-Action CD: DM 115,20
(Ausland DM 139,20)
PC-Action DVD: DM 114,-
(Ausland DM 138,-)
Abo-Service:
PC Action Abo-Betreuung,
74168 Neckarsulm
Tel.: 01805/959506 (0,24 DM/Min.)
Fax: 01805/959513 (0,24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net
Abonnementbestellung Österreich
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300
A-5081 Anif
Tel.: 06246/8820
Fax: 06246/8825277
E-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis, 12 Ausgaben:
PC-Action CD ÖS 909,-
PC-Action DVD ÖS 900,-

Druck
Christian Heckel GmbH, Nbg.

Anzeigenkontakt
COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Tel.: +49-911/2872-143
Fax: +49-911/2872-241
E-Mail: serviceteam@computec.de
Homepage: www.ad-the-best.de

Preisliste
Es gelten die Media-Daten Nr. 13 vom 1.10.99
Anforderung über Claudia Rudolph
Anzeigenberatung (-Telefon)
• Wolfgang Menne
Hardware, Versand (-144)
• Jens Klüver Games (-348)
• Susanne Szameitat Online (-142)
Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)
• Thorsten Szameitat (-141)
Assistenz der Anzeigenleitung
• Claudia Rudolph (-143)
Anzeigendisposition
• Andreas Klopfer (-140)
Anzeigen- und Officekoordination
• Ina Schubert (-346)
Anzeigengrafik
• Sabine Klier (-138)

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage IV. Quartal 99: 158.704 Exemplare

ISSN/Pressepost: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 0946-6290 **VKZ** B 50027

Die PC ACTION 06/2000 erscheint am 17. Mai 2000

Spielerforum

Die Sims

Seite 142

SimBrother

Sensationen: Big Brother zu Gast bei den Sims und der Sim-Nackt-Cheat auf der Cover-CD

Unreal Tournament



Seite 122

Das UT-Bonuspack von Epic auf der Cover-CD: Neue Charakter-Modelle, Spielkarten und Mutatoren.

Inhalt

Age of Empires 2 138
Age-of-Kings-Turnier, Mauern in Age of Empires 1, Der Aufstieg Roms und Age of Kings, Spieler-Persönlichkeiten
Anstoss 3 144
Interview mit Gerald Köhler, Neues über Anstoss Action
C&C 3 Tiberian Sun 134
CCIN wächst weiter, CnCBoard.de, Die „Wiedergeburt"
Die Siedler 3 140
3. SOC-Turnier, Erste Screenshots von Die Siedler 4, Die Weltranglisten
Die Sims 142
Kurztipps, Probleme beim Einbinden von neuen Objekten, SimBrother – Die BigBrother-Parodie
Everquest 125
Ein Jahr Everquest, Verants Pläne
FIFA 2000 132
FIFA 2000 – Spieltechnisches, Fed2000, FML – Aktuelles, Gewinnspiel Tor des Monats
Flugsimulationen 126
Der „Kreuzritter" für den FS2000, Der erste Düsenjäger der Welt Me 262 Schwalbe, Secret Weapons of the Luftwaffe, Lufthansa goes FS2000
Gta2 133
Missionen selbst gemacht, Bilderrätsel, Machs Multi!, Interview Colin Mc Donald, Projektleiter DMA Design, Gewinnspiel: Der große Knall
Half-Life 120
Action Half-Life, Counter-Strike, Die IGL boomt, Deutsche Meisterschaften, Surftipps Counter-Strike und Action Half-Life
Need for Speed 4 128
Nachtrag: Formel-1-Autos, Warum Porsche?, Unbekannter NFS-Ableger entdeckt, Add-On-Strecke, Motor City auf September verschoben, Screenshot des Monats
NHL 2000 130
Abwehrkünste, Box plus 1, Collapsing, Die Lawine rollt
Re-Volt 141
Revolte im Netz, Endlos(e) Strecken, Neue Wagen
StarCraft 136
1.08 Patch verschiebt sich, StarCraft-Maps: Dark Vision und Warp Asylum, Interview [Def]Korn
Ultima Online 124
Britannia wächst ..., Spiegelwelten, Origin macht mobil
Unreal Tournament 122
Unreal Tournament Bonuspack, Futter für Deathmatch und Capture The Flag, Innovative Mods, Ein UT Mod für ID Spieler?, Der Translocator, Der Telepunt: Die Translocator-Impacthammer-Combo

Auf der Cover-CD

Age of Empires
Mehrspieler-Partie von Fast Don
Anstoss 3
Patch 1.04 und Windows-Hilfe
C&C 3 Tiberian Sun
MOD-Basis-Tools, Tiberian Sun-MODs
Die Siedler 3
Offizielle Turnier-Map des SOCs
Die Sims
Die-Sims-Nackt-Patcher, Kuckucksuhr, Elchkopf, Heimcasino, Partyballons, Zusätzliche Lampen und Pflanzen, DVD Patch.
FIFA 2000
FML-Patch, Fed 2000: Editor zu FIFA 2000, Spielstände zu den Toren des Monats.
Flugsimulationen
Vought F-8 Crusader für FS2000, Me 262 für CFS, FS98 und FS2000, CFS-Szenerie „Kyffhäuser Projekt" und Flughafen Frankfurt/Main, Texturen für Boeing 737 und 777 für FS2000, Airbus A320-200 und Airbus A320 Panel für FS2000
Gta2
GTa2-Mission-Pack, Script-Editor V1.3, Drei neue Fahrzeuge: AR6 Taxi, Viper GTS, eine Strech-Limousine, Car-Tutorial, Car Stats V1.0, STYed 1.2
Half-Life
Counter-Strike-Update, CS-Deathmatch-Map, TFC Map, NSI-Skins
Need for Speed 4
Porsche GT3 und Mercedes des CL Brabus für NFS 4, Neue Strecke „Highwoods" für NFS 4
NHL 2000
Tool zum Konvertieren von MP3-, WAV- und AIF-Files
Re-Volt
Zusatzautos: China Motor Bus, BMW M3, Arizona Desert Rat, Vier rasante Zusatzstrecken
StarCraft
FSGS-Tool, StarCraft-Zerg-Kampagne, Drei StarCraft-Songs als MP3
Unreal Tournament
Offizielles UT-Bounspack, UT-Patch 413, Translocator-Demo, Telepunting-Demo, Konvertierte Unreal-Map, Neues Spielermodel, UT-Q3-Mutator, Death-Match-Level-Sammlung, Mutatoren-Sammlung

Half-Life

David Adamczewski informiert Sie über Half-Life, Team Fortress und alle anderen Zusatzprogramme.

David Adamczewski
19 Jahre, Gymnasiast
http://www.gXp.de
Email: nexus@gxp.de

„Auch nach der Veröffentlichung von Action Half-Life bleibt Counter-Strike der beliebteste Mod. Ich bin gespannt, ob es endlich mal ein anderes Spiel schafft, an diesem Thron zu rütteln."



Action Half-Life hat es geschafft, mit der Beta3 einen Volltreffer zu landen. Nicht nur wegen der feinen Models, wie hier Trinity.

Ein Screenshot von der AHL-Website: Blau steht für den Laufpfad, Orange für die Sichtlinie und Rot für die Endpunkte, die den Programmierern helfen sollen. Die Grafik steht CS in nichts nach, nur das Gameplay ist gewöhnungsbedürftig.

Surftipps Action Half-Life

AHL.telefragged.net
http://ahl.telefragged.com
Die offizielle *Action Half-Life*-Website wird von Lacutis geleitet, der ähnlich wie auf der CS-Website neueste Informationen bietet – nur eben zu AHL.

Action-Halflife.de
http://www.action-halflife.de
Die wohl populärste deutsche *Action Half-Life*-Website überhaupt. Neben Infos und Kartentests wird eine ganze Reihe an Features wie beispielsweise Dateien, Screenshots und mehr geboten.

moore+ AHL stuff
http://freepages.ugo.com/mooreplus
Hier finden Sie eine Vielzahl an bekannten, aber auch Nischenkarten, die ein Probespiel auf jeden Fall wert sind. Zurzeit wird diese Website einer radikalen Umstellung unterzogen.

Action Half-Life Map Depot
http://ahlmd.telefragged.com
Die offizielle Action Half-Life Map Website, die Sie mit den aktuellsten Neuerscheinungen versorgen sollte. Zwar finden die Aktualisierungen eher selten statt, dafür mit besonderen Karten.

Action Half-Life: Der Herausforderer

Das *Action Half-Life*-Team hat es geschafft, die Beta3 mitsamt der angekündigten neuen Features zu veröffentlichen. Und die Erwartungen wurden übertroffen! So gibt es mehr als 24 spielbare Charaktere, die alle jeweils mit 50.000 Frames für flüssige Animationen aufwarten können. Hinzu kommen acht Sounds für Schritte und bekannte Modifikationen wie Action Teamplay (Runden und Waffenwahl), Teamplay und Last Man Standing (bis zum letzten Mann). Selbst die Waffen wurden modifiziert – beispielsweise auch das Messer, das Sie nun werfen können. Alles in allem ist die Beta3 gelungen. Sie können das Programm von der offiziellen *Action Half-Life*-Website (http://ahl.telefragged.com) downloaden. Aber Vorsicht! Sie müssen die Version 2.5 erst löschen und dann die neue Datei mit satten 41,5 MB installieren. Gerne hätten wir den Mod auf die CD gepackt. Das scheiterte allerdings an einem altbekannten Problem: Der Hersteller erteilte keine Erlaubnis.

Counter-Strike: Der Favorit

Auch der Favorit unter den *Half-Life*-Mods, Counter-Strike, legt mit einer neuen Beta (6) nach. Wer sich das 21,3 MB große Update (von v5.2 auf v6.1) von unserer Cover-CD installiert oder aber die Vollversion von http://www.counter-strike.net mit fast 43 MB gezogen hat, kann sich auf zahlreiche Neuerungen freuen. Zuerst wäre das Radar zu erwähnen, worauf Sie sämtliche Teammitglieder erkennen können. Als neue


Dieser Terrorist ist neu in der CS Beta6. Auch die Steyr Aug gehört zu den Features, die hinzugekommen sind.

Surftipps Counter-Strike

Counter-Strike.net
http://www.counter-strike.net
Dies ist die offizielle Counter-Strike-Website, wo Sie Cliffe vom Entwicklerteam in regelmäßigen Abständen mit Infos beliefert. Hier werden auch die neuesten Screenshots aus kommenden Betas veröffentlicht. Extrem empfehlenswert!

CS Skins
http://skins.counter-strike.net
Matt ist Eigentümer dieser Website und bietet neben den älteren Skins für die Beta5.2 auch konvertierte Skins für Version 6. Neben Tutorials zum richtigen Einfügen dieser Skins gibt es noch einiges mehr zu entdecken.

Counter-Server
http://server.counter-strike.net
Geromino und Ronin haben Counter-Server ins Leben gerufen, um Sie mit den neuesten Fakten zu den Themen CS und Serverbetrieb zu versorgen – sei es für Linux oder für Windows.

CS Nation
http://csnation.counter-strike.net
Dies ist die eigentliche CS-Perle, weil hier täglich massenhaft News auf die Fans einprasseln. Scud, RzE & Co. versorgen Sie nicht nur mit Infos. Auch Comics zum Mod sind dort vertreten.


Hier sehen Sie sämtliche Charaktere aus der Counter-Strike Beta6. Unter anderem kann man das French GIGN Model (viertes von links) erkennen, das aber nur eine von vielen Neuerungen darstellt.

Waffen sind die Steyr Aug und die Mac-10 hinzu gekommen. Über deren Effektivität wird aber oft und gerne gestritten. Die Spieler, die mit dem Messer losliefen, um schneller von der Stelle zu kommen, können diese Taktik getrost vergessen. Denn nun laufen Sie mit jeder Waffe gleich schnell. Alte Skins, die aus der Beta5.2 stammen, funktionieren mit der neueren Version nicht mehr korrekt. Darum sollten Sie die Seite http://skins.counter-strike.net immer nach Beta6-kompatiblen Skins absuchen.

Die IGL boomt

Die incite gaming league (http://www.gXp.de/igl) feiert ihre ersten Finalbegegnungen, auch in den *Half-Life*-Disziplinen. Angefangen bei Counter-Strike über Half-Life Deathmatch bis zu Team Fortress Classic – die wohl populärsten Mods waren vertreten. Auch die Beteiligung an Clans war enorm. Alleine die Meisterschaft um Counter-Strike haben 44 Gruppierungen bestritten, was in der igl-Rangliste Platz zwei hinter dem aktuellem Ego-Shooter der Firma id entspricht. Insgesamt sind bis jetzt 492 Teams auf der igl-Seite eingetragen, also mehr als 3.400 Spieler. Ein besonderes Schmankerl haben sich die Veranstalter (gameXpress) für die Siegerehrung ausgedacht. Für den 8. April hatte man die Finalisten nach Nürnberg eingeladen, wo eine Feier in einem großen Saal abgehalten wurde.

Deutsche Meisterschaft

Der Netzwerk-Spiele-Anbieter Netzstatt veranstaltet in Zusammenarbeit mit Won.net (http://www.won.net) von Ende Mai bis Mitte Juni die 1. Offizielle Deutsche Half-Life: Opposing Force Meisterschaft. Die Teilnahme ist ganz einfach: Sie können an insgesamt 20 Standorten oder aber auch online Ihr Können unter Beweis stellen. Für den 1. Juni ist das Finale in Berlin eingeplant, das von namhaften Elektronik-Anbietern und einem lokalen Radiosender unterstützt wird. Schon jetzt rechnet Netzstatt mit mindestens 1000 Teilnehmern, doch die *Half-Life*-Manie dürfte für viel mehr Besucher sorgen.

Außerdem

/// Der Lambda Map Complex (http://www.planethalflife.com/lambda) hat im Rahmen seiner Gearbox Week zig **Interviews, Kartentests** und vieles mehr rund um die Entwickler von **Opposing Force** veröffentlicht. **///** Converted Skins (http://www.halflife.net/converted) sind zu Halflife.net gewechselt und bieten dort nun auch **Models für die AHL Beta3** an. **/// AHL** hat es innerhalb kürzester Zeit geschafft, im größten Datei-Archiv im Web, dem Fileplanet (http://www.fileplanet.com), auf **Platz Drei** der am **meisten downgeloadeten Dateien** zu landen. /// Die Hauptseite zum Mod HL **Matrix** (http://www.hlmatrix.com) hat ihre News-Sektion entfernt. Der Status des Mods (Engine: 45 Prozent) hat sich kaum verändert. **///** Halflife.net (http://www.halflife.net) erweitern ihr **Hosted-Site-Angebot** stetig. **///**

Auf der Cover-CD

Counter-Strike
Update von v5.2 auf v6.1
csb5261.exe

Deathmatch Map
Beta-Deathmatch-Karte vom CS-Mapper Dave Johnston
charred_beta.zip

TFC Map
Der Nachfolger der berühmten TFC-Karte Shutdown
shutdown2.zip

NSI Skins
Sämtliche Skins der Anti-Terror-Einheiten (CS) werden ersetzt
nsi_pack.zip




Das Primärziel bei den Defusion-Karten von Counter-Strike bleibt bestehen. Sie müssen als Terrorist die Bombe legen und bis zur Explosion verteidigen. Als Anti-Terroreinheit haben Sie nur ein Ziel: Entschärfen, aber schnell (links)! Andernfalls geht es Ihnen wie auf dem rechten Bild.

Unreal Tournament

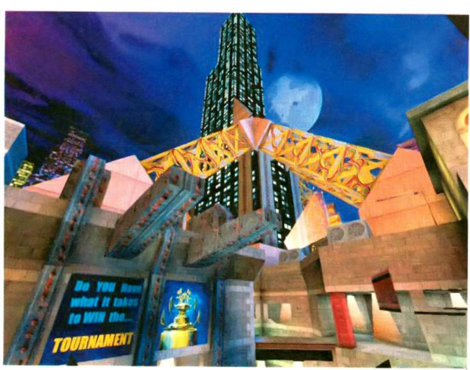
Unser Experte Andreas Butter informiert über die *Unreal*-Szene und sammelt für Sie Tipps und Tricks von Profis.

Andreas Butter
alias MTW/Mr. PayDay
23 Jahre, Student in Hamburg
http://mtw.gametown.de
Fragen/Kritik/Feedback bitte an:
iatl@usa.net

„Der aktuelle Patch für UT ist noch auf die Cover-CD gerutscht. Die neueste Version 413 sollte UT noch besser spielbar machen!"

Unreal Tournament Bonus Pack

Leider verpasste das *Unreal Tournament Bonus Pack* die letzte Ausgabe des *UT*-Spielerforums um nur wenige Stunden. Epic hat sich Neues einfallen lassen; zum einen drei Modelle mit diversen Skins, die sich unter Options ➠ Player Setup konfigurieren lassen: Nali, Nali WarCow und Skaarj Hybrid. Die Nali WarCow ist bei den Zockern allerdings eher unbeliebt, da man aufgrund der seltsamen Dimensionen keine klare Trefferzone ausmachen kann. Wen die Skins eher stören, der kann hinter Hauptmenü ➠ Mod ➠ Force Default Models ein Häkchen setzen und hat fortan seine Ruhe vor Nalis oder herumwatschelnden Kühen.



Erste Bilder vom neuen UT-Mod Rocket Arena. Das Mod wird neben einem genialen Gameplay viele neue Maps enthalten.

Futter für Deathmatch und Capture The Flag

Kern des *Bonus Packs* sind natürlich die neuen Maps. Epic hat einige der beliebtesten ehemaligen Levels von *Unreal* für *UT* konvertieren lassen, wie z. B. Mojo][, Healpod][oder Shrapnel][. Die neuen CTF Maps sind allesamt recht groß und für ein Dutzend Spieler und mehr kon-

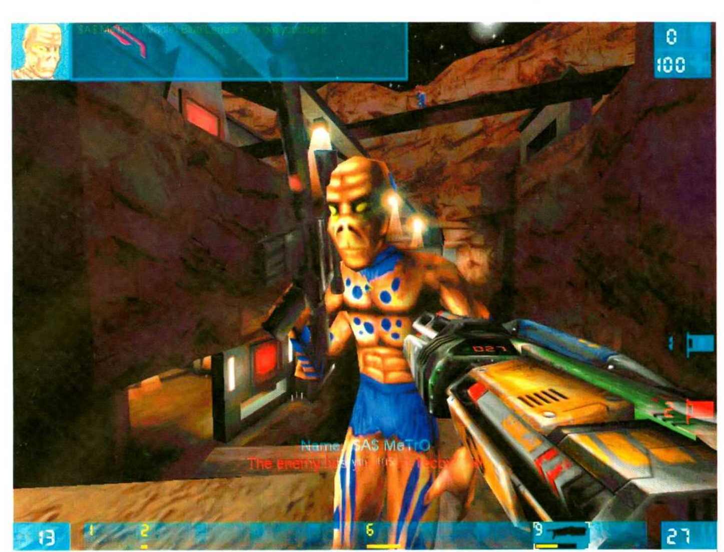
Außerdem

/// Mit **Zeroping** stellt der Coder Jibe einen Mod vor, der es ermöglichen soll, auch mit langsamer Internetverbindung zu einem *UT*-Server ohne Nachteile spielen zu können, da die Berechnung von Treffern dem Clienten übertragen wird. Details zu der komplizierten und umstrittenen Materie gibt es unter http://zeroping.home.att.net. /// Falls Sie sich online gerne mit anderen *UT*-Spielern messen möchten, besuchen Sie doch die **German UT League** unter http://www.german-unreal-league.de. /// Wenn Ihnen die neuen Maps des *UT Bonus Packs* nicht genügen, finden Sie unter http://www.unreality.org/utmp/files.htm zwölf neue Maps, darunter auch fünf Domination-Maps. /// Der **3DActionPlanet** bietet unter http://www.3dactionplanet.com/articles/agt/agt8 ein Quiz über *Unreal* an. /// **Unreal 2** wird definitiv kommen. GT Interactive und Epic beauftragten die Legend Enertainment Company mit der Programmierung und Entwicklung, eine offizielle Webseite wird folgen. Infos unter http://www.legendent.com. /// GreenMarine hat die **Rocket Arena**-Seite aktualisiert. Es gibt neue Screenshots. Die Programmierung des Mods soll Ende März abgeschlossen sein, im April beginnt die Testphase. Weitere Infos unter http://www.planetunreal.com/arena.

Das neue Skaarj-Model mit diversen Skins sieht brillant aus.

Der Telepunt: Die Translocator-Impact-Hammer-Combo

Falls Sie bisher dachten, dass der Impact Hammer nur ein Werkzeug ist, um höher zu springen (aufladen, nach unten schauen, loslassen und gleichzeitig springen), sollten Sie ihn einmal in Kombination mit dem Translocator-Modul benutzen, das so genannte Telepunting. Hierzu schießen Sie das Modul auf den Boden, wählen danach den Impact Hammer an, laden ihn im Primärmodus auf und setzen ihn an das Translocator-Modul. Lassen Sie im richtigen Moment los, schleudert der gewaltige Luftdruck des Impact Hammer das Modul durch den halben Level – ein offenes Gelände wie auf den CTF-Maps Lava Giants oder Facing Worlds vorausgesetzt. Wählen Sie nun wieder den Translocator an und drücken Sie die rechte Maustaste. Wie gesagt: Je offener der Level, desto sinnvoller und überraschender ist dieser Trick. Die Dateien facepunt.dem und Lavapunt.dem auf der Cover-CD zeigen Ihnen, wie es funktioniert!



Alte Feunde treffen Sie auch. Dieser aus Unreal bekannte Nali steht Ihnen in CTF zur Seite.

Auf der Cover-CD

Offizielles UT Bonus Pack
Das *UT Bonus Pack* mit neuen Skins, Levels und Relics
UTBonusPack.zip

UT-Patch 413
Aktueller Patch für *Unreal Tournament* + D3D-Patch
UTPatch413.exe

Translocator-Demo
Kurze Demonstration der Translocator-Nutzung
transloc.exedem

Telepunting-Demo
Kurze Demonstration des Telepunting
facepunt.exedem

Telepunting-Demo
Weitere Demonstration des Telepunting
lavapunt.exedem

Konvertierte Unreal-Map
Der legendäre Skaarj-Generator war Teil des Skaarj MotherShip in *Unreal*
DM-Gen][.exezip

Neues Spielermodel
Das Player Model 666_Marine von Roger Bacon
Utmdl-Gmarine.exezip

UT-Quake3-Mutator
Der Mutator simuliert das Gameplay des bekannten id-Shooters für *UT*
Quake3A.exezip

DeathMatch-Level-Sammlung
Sieben weitere, sehr große DM-Maps für Trainingsmatches
DM_Maps.exezip

Mutatoren-Sammlung
Diverse Mutatoren für *UT*
Mutators.exezip

Der Translocator

Ein Novum bei *UT* war zweifellos der Translocator. Standardmäßig liegt er zusammen mit dem Impact Hammer auf der Taste 1. Auf den ersten Blick scheint der Translocator nur ein Instrument zu sein, um Orte zu erreichen, die ohne Sprungstiefel nicht zu erreichen sind. Aus dem CTF-Mod ist der Translocator als taktisches Hilfsmittel im Kampf nicht mehr wegzudenken, da Sie mit ihm den gegnerischen Flaggenträger schnell einholen können. Andersherum können Sie die gegnerische Basis viel schneller erreichen, indem Sie sich mittels des Translocator-Moduls flugs dorthin „beamen". Die Krönung sind so genannte „Telefraggs", d. h. Sie schießen das Modul in Richtung Ihres Gegners, aktivieren es, während es ihn berührt, und beamen sich in dem Moment an seine Stelle! Der geschickte Umgang mit dem Translocator ist sehr leicht zu erlernen. Eine kurze Demo (transloc.dem) auf der Cover-CD soll Ihnen zeigen, wie einfach die Nutzung ist.

zipiert worden. Insgesamt sind es sieben Deathmatch-Levels und vier für Capture-The-Flag-Levels. Epic hat scheinbar kein Herz für Domination- und Assault-Spieler, denn für diese beiden Mods gibt es leider keine neuen Maps.

Innovative Mods

Zwar nicht innovativ für die Szene, jedoch für die *Unreal*-Reihe sind die so genannten Relics. Diese Mods sind einzeln oder gesamt für jeden Spieltyp innerhalb von *UT* anwählbar. Die sechs Relics haben unterschiedliche Funktionen wie schnelleres Laufen, Regenerieren von Healthpoints oder Erhöhen der Feuerkraft. Spektakulär ist vor allem das Relic of Vengeance. Wenn Sie die Vengeance-Relic tragen und im virtuellen High Noon das Zeitliche segnen, führt das 1,5 Sekunden später zu einer Redeemer-ähnlichen Explosion, die in einem recht großen Umkreis erheblichen Schaden anrichtet. Das 35 MB große *Bonus Pack* müssen Sie glücklicherweise nicht herunterladen, sondern sie finden es natürlich auf der beiliegenden Cover-CD!

Ein UT-Mod für id-Fans?

Auf http://www.planetunreal.com/wizard/main.htm bietet Wizard von Planet Unreal einen Mod an, der ids jüngsten 3D-Shooter simuliert. Beispielsweise laufen Sie schneller und Ihre Waffen sind stärker. Ferner sind die Spawn-Zeiten kürzer, d. h. Munition und Rüstung erscheinen nach Aufnahme früher als vorher. Die Spieler starten mit 125 Lebenspunkten, allerdings nehmen alle Lebenspunkte über 100 kontinuierlich ab. Der *UT*-Schadensverstärker ist nach dem Ableben des Besitzers nicht mehr „verloren", sondern funktioniert wie ein Relic. Sie können ihn also von einem erledigten Gegner wieder aufnehmen und so lange weiterbenutzen, bis die 30 Sekunden Wirkungsdauer um sind. Um Missverständnisse zu vermeiden: *UT* bleibt *UT*, doch die nur knapp 7,3 KB große Datei zeigt, wie einfach sich der Spielverlauf ändern lässt. Dieser Mutator wird sich in der Onlineszene der *UT*-Spieler wohl nicht etablieren, eine nette Abwechslung stellt er dennoch dar.



Im neuen Bonus Pack finden Sie sechs so genannte Relics. Das Speed-Relic lässt Sie schneller laufen und weiter springen.

Ultima Online

Michael Werner ist seit dem Start von *Ultima Online* begeisterter Bürger Britannias und teilt bereitwillig seine Erfahrungen.

Michael Werner,
25 Jahre, Fachinformatiker-Azubi
http://www.anats-paladine.de

„Mit der Einführung der neuen Landmassen werde ich vielleicht dann auch endlich ein eigenes Haus bauen können."

Britannia wächst ...

Origin hat beschlossen, die Welt erneut zu vergrößern, nachdem es in Britannia nicht genügend Bauland für alle Spieler gibt. Anders als bei *The Second Age*, der ersten Landerweiterung, die damals aber kein neues Bauland brachte, sondern nur neue Monster und eben die Karte vergrößerte, soll mit der für April geplanten Erweiterung endlich auch neues Bauland für alle Spieler bereitgestellt werden.

Während *The Second Age* damals noch extra gekauft werden musste, wird die Landerweiterung, die als *UO: Renaissance* eingeführt werden soll, nach und nach mit Patches hinzugefügt, also ohne zusätzliche Kosten für die Spieler.

Spiegelwelten

Das neue Land (Origin spricht auch von zwei Dimensionen) wird im eigentlichen Sinn eine Art „Spiegelung" des derzeit bestehenden Britannia sein, allerdings wird sich das Aussehen komplett vom derzeitigen unterscheiden, damit man auch immer weiß, in welchem Teil der Welt man sich gerade befindet. Die Dimension, in der sich das jetzige, grüne Britannia befindet, erhält den Namen Felucca, die neue Dimension wird als Trammel bezeichnet. Trammel sieht nach ersten Screenshots ziemlich trist und öde aus, scheinbar will Origin daran noch arbeiten. Es soll wohl etwas wohnlicher werden. Calandryll, einer der Designer bei Origin, meinte, es solle letztendlich einer Welt gleichen, in der es herbstlich aussieht. Gleichzeitig mit der neuen Spiegelwelt führt Origin Non-PvP-Zonen ein. In Felucca soll der Kampf Spieler gegen Spieler (PvP) weiterhin möglich sein, in Trammel jedoch nicht. Dort werden auch die neuen Spieler ihr Leben in *UO* beginnen. Zwischen den Welten reist man mittels Moonstones, die schon seit geraumer Zeit von einigen Monstern im Land immer wieder mal als Beute abfallen und dann goldene Gates zwischen den Welten erzeugen.



Das goldene Gate für die Reise zwischen den beiden Welten.

Origin macht mobil

In naher Zukunft sollen die Spieler in der Lage sein, sich in vier Gruppen zu organisieren, um so ganze Städte unter ihre Kontrolle bringen zu können. In besetzten Städten kann die Gruppe den Finanzminister und Sheriff einsetzen. Gleichzeitig wird endlich das ersehnte Party-System kommen, mit dem sich bis zu 10 Spieler als Gruppe zusammenschließen dürfen. Bei gemeinsam erlegten Monstern verteilt sich Karma und Fame auf die Party. Momentan bekommt nur der Spieler Karma und Fame, der dem Monster den letzten Hieb versetzt. Eine wesentliche Neuerung, schließlich sind Karma und Fame die Bewertungskriterien für den Titel eines Spielers: Je nach Verhalten des Spielers steigen oder fallen diese Werte und generieren den angezeigten Titel. Außerdem wird durch eine neue Verordnung sichergestellt, dass nicht nach kurzer Zeit wieder alle Baumöglichkeiten im Land erschöpft sind, da Langzeitspieler mitunter so viel Geld besitzen, dass sie mehrere Häuser innehaben. Origin führt mit dem neuen Land ein Limit von einem Haus pro Account auf jedem Server ein.



Trammel – da kann man nur hoffen, dass sich das trostlose Aussehen noch ein wenig ändert ...



Felucca – es grünt so grün ...

EverQuest

Ricardo F. Luque ist seit dem Betatest begeisterter *EverQuest*-Spieler, fanatischer Wizard und Newsposter der Mystics.

Ricardo F. Luque
aka. Iceholder (Solusek Ro)
25 Jahre, Webdesigner
http://www.prodes.org/iceholder

„Nach einem Jahr EverQuest sind noch keinerlei Abnutzungserscheinungen erkennbar, ganz im Gegenteil, es wird immer besser!"



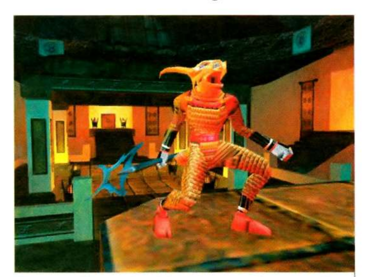
Der Skorpionmensch hat diesen Iskar mit seinem Stachel getroffen und vergiftet.

Ein Jahr EverQuest

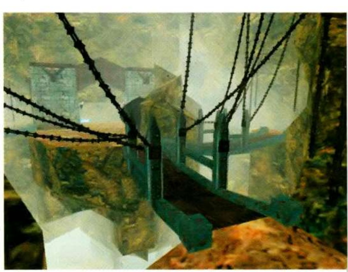
EverQuest schlägt schon jetzt jeden bestehenden Rekord für Onlinespiele. Nach genau einem Jahr besteht die Spielgemeinde aus über 200.000 zahlenden Mitgliedern und täglich 120.000 Spielern. Die Erfolgskurve steigt weiterhin deutlich nach oben. Das Expansion Set *EverQuest: The Ruins of Kunark* hält die gesamte Spielergemeinschaft in Atem. Nur langsam sickern Informationen durch, die einen kleinen Eindruck davon vermitteln, was uns zum Monatswechsel April/Mai erwartet. Mit dem Add-On wird das Land mit einer Vielzahl von neuen Städten, Monstren und Labyrinthen um ein Drittel erweitert, den Spielern steht eine neue Rasse zur Auswahl und die Grafik ist deutlich besser, womit allerdings auch die Hardwareanforderungen geringfügig steigen. Der Preis ist ebenfalls bekannt: 16,95 $ (also ungefähr 34 Mark) plus Versandkosten kostet das Upgrade für aktive Spieler von EverQuest, die die Erweiterung dann direkt beim Login online bei Verant bestellen können. Gleichzeitig verschwinden die alten Boxen aus den Regalen der Händler und werden durch die neue Version ersetzt, die *Ruins of Kunark* bereits enthält.

Verants Pläne

Im Zuge der Erweiterung wird die Maximalstufe der Spieler von 50 auf 60 erhöht. Diese Levels sind allesamt so genannte Hell-Levels, in denen ungefähr drei Mal so viele Erfahrungspunkte nötig sind, um die nächste Stufe zu erreichen. Aufgrund dieser Schwierigkeit bekommen die Spieler nun bei jedem neuen Level (51-60) zusätzliche Zaubersprüche oder Lieder. Die neuen Fähigkeiten der Kämpfer (Warrior, Monk, etc) sind noch nicht in Erfahrung zu bringen, laut Aussagen von Verant wird es jedoch eine Reihe von neuen Skills für diese Klassen geben. Zudem will Verant den Support ausbauen. Nach der letzten Umfrage sind nur 64% mit dem Service zufrieden, angestrebt sind hingegen 95%, die durch eine höhere Präsenz von GMs und Guides erreicht werden soll. John Smedley gab zudem in einem Interview bekannt, dass Verant eine Partnerschaft mit Ubi Soft eingehen will. Trotzdem soll es keine Europäischen Server geben, diese sind weiterhin in San Diego in den USA stationiert, aber es sollen mehr Events veranstaltet werden, die auf unsere Zeitzone abgestimmt sind. Ubi Soft hat die Äußerungen John Smedleys noch nicht kommentiert. Fest vereinbart hingegen ist die Kooperation von Verant und LucasArts für ein Online-Rollenspiel im Star-Wars-Universum.



Die neue Rasse der Iskar ist eine Spur detaillierter gestaltet als die bereits bekannten.

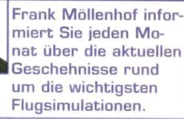


Die Stadt der Iskar generiert mit enormer Liebe zum Detail eine unheimliche Stimmung.

Links

Link	Art	Inhalt
http://www.everquest.com	Offizielle Homepage	Ankündigungen, Nachrichtenboard
http://eq.mystics.de	Informationsseite	Die Deutsche EverQuest-Seite
http://everquest.allakhazam.com/	Informationsseite	Umfassende Infoseite
http://www.eqmaps.com	Informationsseite	Karten und Infos rund um Norrath
http://eq.castersrealm.com/	Informationsseite	Nachrichten- und Infoseite
http://eq.stratics.com/evercrest/	Comicseite	Comics über EverQuest

Flugsimulationen



Frank Möllenhof informiert Sie jeden Monat über die aktuellen Geschehnisse rund um die wichtigsten Flugsimulationen.

Frank Möllenhof,
35 Jahre, Herausgeber von Flight Simulation Magazin
http://www.flightsimulator.de

„In dieser Ausgabe stellen wir einige interessante Freewareprojekte für die beiden Microsoft-Flugsimulationen FS2000 und Combat Flight Simulator vor."

Der „Kreuzritter" für den FS2000

Die Vought F-8 Crusader der US Navy stammt aus den 60er-Jahren und war der erste trägergestützte Überschalljäger der amerikanischen Marine. Bernd Drefahl hat eine Crusader der 53 Fighter Squadron (VF-53) (war an Bord des Flugzeugträgers USS Hancock stationiert) mit Hilfe der neuen Software „FS Design Studio" von Abacus für den *FS2000* realisiert. Markante Details des Jagdbombers sind der große Lufteinlass unter der Radarnase und der Flügel mit variablem Einstellwinkel. An dieser Maschine sind die verstellbaren Flügel (Steuerung per F6- bzw. F7-Taste) sowie alle Steuerflächen, das Fahrwerk einschließlich lenkbarem Bugrad und die Öffnung der Kabinenhaube mit gleichzeitigem Anklappen der Flügelspitzen (Steuerung per #-Taste) voll animiert. Passend zum Flugzeug wird das passende Cockpit-Panel mitgeliefert.

Das Modell zeigt die Möglichkeiten des neuen Abacus FS Design Studios auf. Nach Auffassung des „Flugzeugbauers" werden dank dieser neuen und recht leicht zu beherrschenden Software in nächster Zeit eine große Anzahl vergleichbarer Modelle in guter Qualität veröffentlicht werden. Ein Flugmodell lässt sich mit dem Design Studio in ca. zwei Tagen bauen. Wichtig dabei sind gute Designvorlagen. Praktisch ist, dass man eine eingescannte Risszeichnung als Bildschirmhintergrund laden kann. Von großem Vorteil ist auch, dass sich eingescannte Texturen verschiedener Formate leicht per Mausauswahl auf das Gittermodell aufbringen lassen. Die Animation und das Einstellen der Flugeigenschaften nehmen dann etwas mehr Zeit in Anspruch, ebenso das Design eines Panels. Alles in allem wird man für ein anspruchsvolles Modell drei bis vier Wochen Zeit veranschlagen müssen.

Der erste Düsenjäger der Welt: Me 262 Schwalbe

Eine weitere Maschine aus der „Flugwerft" von Bernd Drefahl ist die Messerschmitt Me-262A-1a „Gelbe Sieben", die in den drei Microsoft Flugsimulatoren *FS98*, *FS2000* sowie *Combat Flight Simulator* verwendet werden kann. Die Texturen sind der Me 262 mit der Werksnummer 500491 nachempfunden, die heute im National Air and Space Museum in Washington D.C. ausgestellt ist. Während des Krieges gehörte diese Maschine der 9. Staffel/Jagdgeschwader 7 mit Stützpunkt in Parchim an. Das Flugzeug ist eine verbesserte Version der Maschinen, die im Januar und Dezember 98 veröffentlicht wurden.



Nur im virtuellen Luftraum – Boeing 777 der Lufthansa.



Vought F-8 Crusader – Der erste Überschalljäger der US-Navy.



Der Lufthansa-Airbus A320-200 für den FS2000.

Die Me 262 war das weltweit erste Düsenflugzeug, das in Serie produziert wurde. Der Erstflug mit Düsenantrieb fand bereits im Juli 1942 statt. Es folgte eine Nullserie von insgesamt 23 Flugzeugen, 1944 begann mit der Me 262A-1a die eigentliche Serienproduktion.

In den Jahren 1944 und 1945 wurden insgesamt 1.433 Exemplare der Me 262 produziert, die sowohl als Jäger und als Bomber eingesetzt wurde. Mit ihrem eleganten, extrem stomlinienförmigen Rumpf und den gepfeilten Tragflächen war die Me 262 ihrer Zeit weit voraus und stellt einen Meilenstein in der Geschichte der Flugzeugentwicklung dar. Neben hervorragenden aerodynamischen Eigenschaften wurden zahlreiche technische Neuerungen wie die gepfeilten Tragflächen, eine Druckkabine sowie der Schleudersitz, der jedoch nur bei einer Maschine eingebaut wurde, umgesetzt.

Zur Me 262 von Bernd Drefahl gehört ein Panel, das von Stefan Geissler nach Fotos der im Deutschen Museum in München ausgestellten Me 262 entwickelt wurde. Die Instrumente funktionieren originalgetreu in metrischer Anzeige.

Mit der Tastenkombination „Strg-c" lässt sich eine Start- und Landecheckliste nach dem Original-Flughandbuch aufrufen. Die Funkgruppe wird mit dem weißen Schalter am Panel oder per „Shift-2" geöffnet.


Die Verteidigung des deutschen Luftraumes gehörte zu den Aufgaben der Me 262 Schwalbe


Me 109 im Überflug über den fiktiven Frankfurter Militärflughafen des zweiten Weltkrieges.

Secret Weapons of the Luftwaffe

Passend zur „Wunderwaffe" Me 262 stellen wir hier zwei Szenerie-Add-Ons für den *Combat Flight Simulator* vor. Ralf-Jürgen Triebel, der inzwischen schon an die 50 Szenarien für *CFS* und *FS2000* erstellt und veröffentlicht hat (www. combatflight.de), hat sich für sein jüngstes Add-On, das „Kyffhäuser Projekt", von unterirdischen Produktions- und Forschungsstätten wie dem „Mittelwerk" oder dem Führungsstab-B12-Komplex nahe Nordhausen inspirieren lassen. Aus programmiertechnischen Gründen ist am Ende aber kein „Bergwerk", sondern ein riesiger, massiver Betonbunker entstanden, aus dem heraus die Flugzeuge von mehreren Bahnen starten können. Als statische Objekte findet man im Inneren eine Me 262 B-2/U-1 und eine Me P1100, die von Rabbijah Guder kreiert wurden. Als bewegliches Objekt fährt im Inneren außerdem ein Tanklastwagen auf und ab und bei Dunkelheit tasten sich die Finger von Suchscheinwerfern durch die Nacht.

Der Militärflughafen Frankfurt/Main zur Zeit des Zweiten Weltkriegs ist die zweite *CFS*-Szenerie von Ralf-Jürgen Triebel, die wir für die Cover-CD ausgewählt haben. Die Szenerie erhebt keinen Anspruch auf historische Authentizität, sondern wurde anhand von Fotos eines britischen Flugplatzes gestaltet. Der große Flughafenkomplex enthält ca. 200 Objekte wie Flughafengebäude, Hangars, Öltanks, Schilder oder statische Fahrzeuge.

Lufthansa goes FS2000

Die Tatsache, dass Microsoft als uramerikanisches Unternehmen in seiner neuesten Flugsimulation *Flight Simulator 2000* keine Standardflugzeuge in Lufthansa-Farben integriert hat, darf nicht verwundern. Für die Lokalpatrioten unter den virtuellen Airlinern hält der Freeware-Markt aber inzwischen einige Downloads bereit, mit dem der Kranich Einzug in die Simulation hält. Bernd Liesner hat das Foto einer echten Boeing 737 als Vorlage für seine neue Bemalung genommen. Herausgekommen ist die Lufthansa-737 mit der Kennung D-ABIC.

Die Default-Boeing 777-300 lässt sich mit den neuen Texturen von Doeke Bakker aus Holland nun in Lufthansa-Farben um die Welt navigieren. Kleiner Schönheitsfehler: die reale Lufthansa hat keine Maschine dieses Flugmusters in ihrer Flotte.

Ein komplett neues Add-On-Flugzeug für den *FS2000* ist der Airbus A320-200 mit der Lufthansa-Kennung D-AIQK Rostock von Christoph Klose, der ein Airbus-Modell von Andrew Richards nach einer Fotovorlage neu „bemalt" hat. Dazu findet sich ein passender Cockpit-Panel auf der Cover-CD.


Das moderne „Glas-Cockpit" des A320 entspricht dem Original.



Auf der Cover-CD

Vought F-8 Crusader
Vought F-8 Crusader für FS2000
f8crusad.zip

Me 262
Me 262 für CFS, FS98 und FS2000
Me262FSC.ZIP

Szenerie Add-On
CFS-Szenerie „Kyffhäuser Projekt"
kiffh1.zip

Szenerie Add-On
CFS-Szenerie Flughafen Frankfurt/Main
frankfm1.zip

Flugzeug Add-On
Texturen für Boeing 737 für FS2000
lh737-2k.zip

Flugzeug Add-On
Texturen für Boeing 777 für FS2000
z773lh.zip

Flugzeug Add-On
Airbus A320-200 für FS2000
a320-2lh.zip

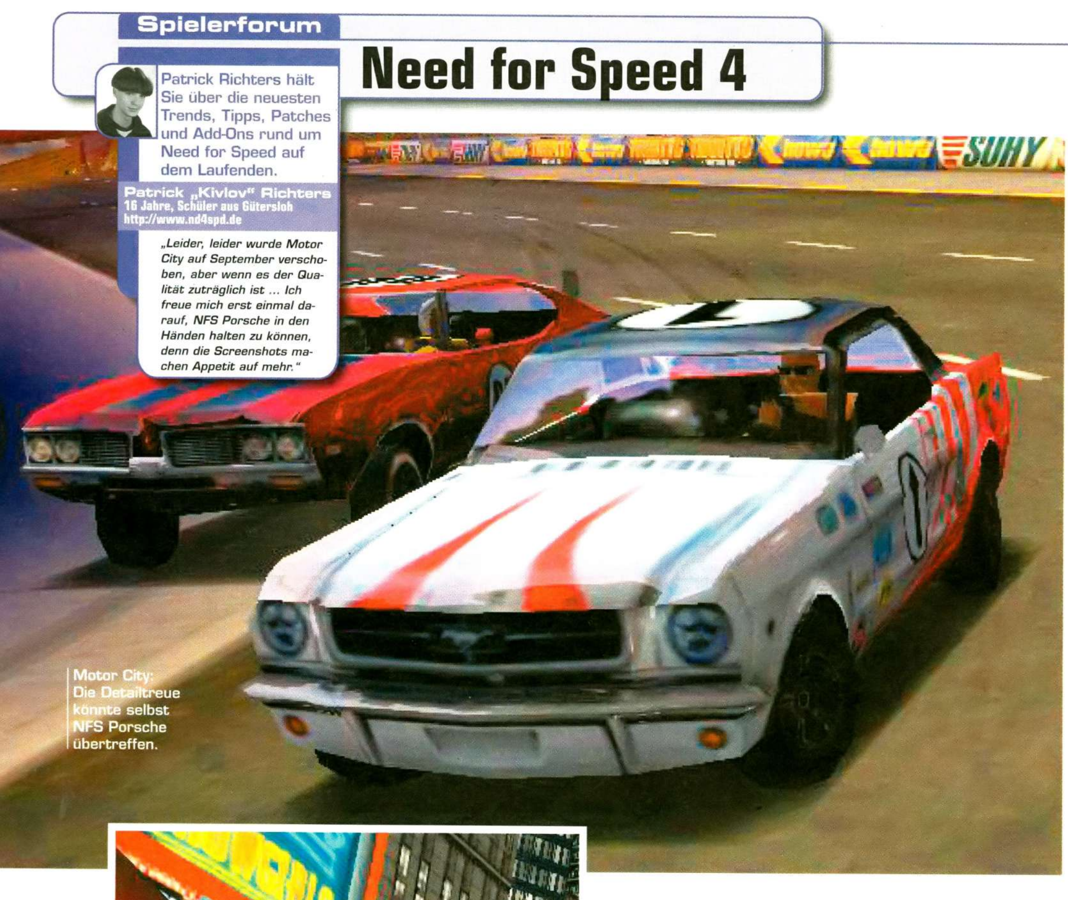
Flugzeug-Panel
Airbus A320 Panel für FS2000
2kairbus.zip

Need for Speed 4

Patrick Richters hält Sie über die neuesten Trends, Tipps, Patches und Add-Ons rund um Need for Speed auf dem Laufenden.

Patrick „Kivlov" Richters
16 Jahre, Schüler aus Gütersloh
http://www.nd4spd.de

„Leider, leider wurde Motor City auf September verschoben, aber wenn es der Qualität zuträglich ist ... Ich freue mich erst einmal darauf, NFS Porsche in den Händen halten zu können, denn die Screenshots machen Appetit auf mehr."



Motor City: Die Detailtreue könnte selbst NFS Porsche übertreffen.

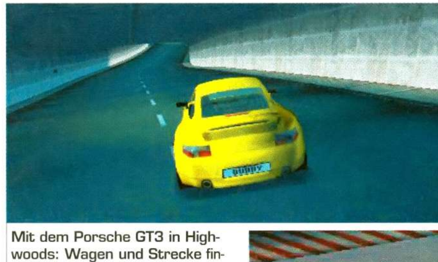
Motor City bei Nacht: Ein Großteil der Online-Rennen wird sich wie hier in amerikanischen Großstädten abspielen.

Motor City auf September verschoben

All jene, die sich darauf gefreut hatten, mit Motor City bereits im Mai in die *NFS*-Onlinewelt eintauchen zu können, müssen sich gedulden: Wegen nicht weiter erläuterten Problemen bezüglich der Online-Fähigkeiten des Spiels, musste der Verkaufstermin in den September dieses Jahres verschoben werden. Ob die Gefahr, dass sich eine gleichzeitige Veröffentlichung von Porsche negativ auf die Verkaufszahlen von Motor City hätte auswirken können, eine Rolle gespielt hat, ist nicht bekannt. Ein kleiner Trost bleibt jedoch: Zumindest eine Porsche-Demo-Version wurde jüngst offiziell angekündigt.

Warum Porsche?

„Warum Porsche?" fragte sich ein englischsprachiges Onlinemagazin: Eine Frage, die so manchem *NFS*-Fan beim Gedanken an *NFS Porsche* auch auf der Zunge liegen wird. Hierzu äußerte sich auch prompt *NFS*-Produkt-Manager Peter Royea von EA Canada: Ziel sei es gewesen, dem Spieler ein Verständnis für die Geschichte eines Autoherstellers zu geben. Für EA habe es Sinn gemacht, Porsche thematisch zu fokussieren, da es schon immer die Spitze der Wunschliste der Fans dargestellt hätte, so Royea. „Des Weiteren handelt es sich bei der 50-jährigen Porsche-Geschichte um eine der erfolgreichsten der Welt. Wir glauben, dass die Konzentration auf die Fortschritte, die in dieser Zeit bei



Mit dem Porsche GT3 in Highwoods: Wagen und Strecke finden Sie auf der Cover-CD.



Formel 1 bei NFS: Unser Beitrag in der vergangenen Ausgabe sorgte für heiße Diskussionen.

Porsche gemacht wurden, Spielern eine unterhaltsame Erfahrung liefern werden!" An dieser Stelle sei es erlaubt, EA auf eine kleine Ungereimtheit ihrer Aussagen hinzuweisen: Noch im vergangenen Jahr hatten auf der offiziellen *Need For Speed*-Seite 22% der Befragten BMW klar als Lieblingsmarke favorisiert – und das weit vor Porsche.

Add-On-Strecke

Die Add-On-Rennstrecke „Highwoods" von Andreas Graesser für *NFS 4* fährt sich gewissermaßen wie eine Achterbahn. Die Steigungen lassen Sie selbst im Porsche GT 3 ins Schwitzen kommen. Diese modifizierte Version der Rennstrecke „Country Woods" beginnt mit einem etwa zweiminütigen, langatmigen Aufstieg, der die Bergpässe dieser Piste scheinbar unendlich hoch gelegen erscheinen lässt. Auf den Höhenrausch folgt der Geschwindigkeitsrausch: Ein Gefälle, das locker gegen 45 Grad tendiert, beschleunigt den Wagen derart unbeschreiblich, dass Ihre Konzentration aufs Äußerste beansprucht wird. Der Ritt endet mit einer Schanze, die Sie in Ihrem Wagen zum Martin Schmitt der *NFS*-Serie werden lassen kann. Sie finden die Zusatzstrecke „Highwoods" natürlich auf der Cover-CD. Ein abschließender Tipp noch: Stellen Sie den Schaden bei Rennen über zwei Runden auf dieser Strecke besser aus! Ein Totalschaden ist sonst beinahe unvermeidlich.

Nachtrag: Formel-1-Autos

Der Artikel über die im Internet erhältlichen Formel-1-Autos von Thomas Egelkraut und deren Fehlen auf der Cover-CD lösten wahre Fluten an E-Mails aus. Noch am Tag der Veröffentlichung der vorherigen Ausgabe drehten sich 72 Mails nur um eine Frage: Warum sind die Formel-1-Wagen nicht auf der Cover-CD? Nein, wir haben die Benzinschleudern nicht vergessen, die Ursache hierfür liegt an anderer Stelle: Da die Autos durch die Lizenz der „FIA" geschützt sind, dürfen wir sie nicht auf CD veröffentlichen. Zumindest die Leser mit Internet-Zugang werden weiterhin unter http://tomsgarage.btwracing.com fündig. Alle anderen bitten wir um Verständnis.

Unbekannter NFS-Ableger entdeckt

Wer glaubte, alle Abkömmlinge von *Need For Speed* zu kennen, wird jetzt eines Besseren belehrt: Als Reaktion auf die Veröffentlichung des BMW M Coupé und des M Roadstar für *NFS 4* informierte uns ein Nd4spd-Leser, dass die Add-On-Wagen aus einer für die BMW AG abgewandelten Version von *Brennender Asphalt* namens *BMW CyberRace* stammen. Wir haben für Sie nachgeforscht: Besagtes Spiel wurde exklusiv von EA Canada für BMW entwickelt und an Kunden des Autohauses verkauft. Es basiert auf der *NFS 4*-Engine, wartet mit fünf Strecken auf und bietet drei BMWs zur Auswahl. Neben den zwei bereits erwähnten Wagen ist noch der BMW M5 aus *NFS 4* enthalten. Somit wurde bislang alleine der von EA als Add-On-Wagen veröffentlichte Ferrari F360 Modena nicht aus anderen EA-Spielen entnommen.

Screenshot des Monats

Mario Drucker aus Wien lieferte uns den erneuten Beweis, dass sich aus Grafikfehlern doch immer noch die spektakulärsten Screenshots zaubern lassen: Der Fahrer dieses M5 wurde soeben von der Polizei auf ein Bahngleis abgedrängt. Gerade, als der uniformierte Herr dem verdutzten Fahrer eine Verwarnung überreichen will, werden beide von einem Zug überrollt. Dem Gewinner sei unser herzlichster Glückwunsch ausgerichtet - wir hoffen, er freut sich über das Bullfrog-Pack! Neugierig geworden? Dann schicken Sie uns einen besonders grandiosen Screenshot aus *NFS 4* an kivlov@uni.de. Viel Glück!



Unkomfortable Zugspitze: Mario Drucker beweist, dass Führerscheinkontrollen auf Bahn-Gleisen nicht ungefährlich sind.

Auf der Cover-CD

Zwei neue Fahrzeuge für NFS 4
Porsche GT3 und Mercedes CL Brabus.
Felix Kühn bedient diesen Monat mit dem Porsche GT3 und dem Brabus getunten Mercedes CL Fans des Pferds und des Sterns zugleich.
brcl.exe
gt3.exe

Neue Strecke „Highwoods" (NFS 4)
Andreas Graesser Liefert mit „Highwoods" das passende Terrain, um die Autos auf Herz und Nieren zu prüfen.
highwoods.exe

NHL 2000

Matthias Mentschel sorgt dafür, dass Ihnen *NHL 2000* noch mehr Spaß macht und Sie jeden Gegner im Griff haben.

Matthias Mentschel
19 Jahre, Schüler
http://www.gml2000.de

„In der vergangenen Ausgabe habe ich die Mörlenbach Hawks als leichten Gegner für die Playoffs bezeichnet. Hochmut kommt vor dem Fall und ich musste meinen Übermut mit dem Aus bezahlen. Auf ein Neues in der nächsten Saison. Kommentar zum Schluss: Schön war's!"

Abwehrkünste

Das vergangene Stanly-Cup-Finale zwischen den Buffalo Sabres und den Dallas Stars war ein hervorragendes Beispiel dafür, wie erfolgreich man mit einer rein defensiv ausgerichteten Taktik Eishockey spielen kann. Beide Teams leben (und agieren) nach dem Leitspruch: „Tore, die man hinten nicht kassiert, muss man vorne nicht erzielen." Auch bei *NHL 2000* ist die Defensive ein äußerst wichtiger Teil des Spiels. Nur wer die richtige Strategie hat, kommt auf lange Sicht zum Erfolg. Im Gegensatz zur Offensive (vgl. PCA 4/2000) gibt es im defensiven Bereich weit mehr Taktiken, die sich als praktikabel erwiesen haben. In dieser Ausgabe möchten wir Ihnen zwei besonders beliebte Optionen vorstellen: „Box Plus 1" und „Rückzug" (Collapsing).

Box plus 1

Die Taktik „Box Plus 1" ist in der German Modem League (GML) vor allem deswegen beliebt, weil sie sehr flexibel ist. Sie können sich mit dieser Einstellung sowohl gegen Direktabnahmen (One-Timer) als auch gegen Schüsse von der blauen Linie gut verteidigen. Grob gesagt bilden bei dieser Einstellung vier Spieler ein Quadrat (die Box). Der Center läuft außen um das Quadrat herum, um den meist über außen kommenden, puckführenden Spieler zu attackieren. Der große Vorteil bei diesem System ist, dass die beiden Verteidiger immer auf ihren angestammten Plätzen links und rechts vom Tor zu finden sind, um eventuelle Pässe in die Mitte abzufangen. Währenddessen sind die beiden offensiven Spieler, die ungefähr auf Höhe der Bullykreise stehen, jederzeit in der Lage, Rückpässe oder Schussversuche von der blauen Linie zu vermeiden – oder zumindest zu behindern. Dieses System empfiehlt sich



Hier haben die Lightning (dunkle Trikots) die Abwehr-Formation „Box plus 1" eingenommen, also ein Viereck gebildet.

So können auch Sie mit Ihrem Gegner umspringen, wenn Sie unsere Abwehr-Taktiktipps umsetzen.

vor allem bei einer recht defensiven Ausrichtung (0-1 Forechecker). Wenn man offensiver spielt, also mit mehr als einem Forechecker, zerbricht die Box und die Abwehr gleicht eher einem wilden Haufen denn einer organisierten Defensive. Aus den genannten Gründen ist das System gerade gegen starke Gegner, die sehr viele Arten der Torerzielung beherrschen und großen Druck entwickeln, optimal. Denn mit dieser Aufstellung können Sie sich getrost etwas zurückfallen lassen, um dann schnell zu kontern.

Rückzug

Im Gegensatz zur flexiblen Taktik „Box Plus 1" ist „Rückzug" klar zur Abwehr von One-Timern gedacht. Die ursprüngliche Aufstellung ist äußerst konventionell. Die Flügelspieler und die Verteidiger bilden ein Quadrat, in dessen Mitte der Center positioniert ist. Wenn der Angreifer jetzt allerdings tief ins Drittel eindringt, wird er sofort von drei (!) Spielern bedrängt. Der linke Flügelspieler (bzw. rechte Flügelspieler – je nachdem, auf welcher Seite der Angreifer eindringt), der entsprechende Verteidiger und der Center bewegen sich auf den Gegner zu. Die verbliebenen beiden Spieler rücken nach und füllen somit die entstandene Lücke vor dem Tor. Sowohl Vorals auch Nachteile liegen auf der Hand: Drei Spieler üben großen Druck auf den puckführenden Akteur aus, so dass dieser meist gezwungen ist, einen unüberlegten Pass zu spielen. Der kann oftmals abgefangen werden, um einen Konter einzuleiten. Ein Problem entsteht nur dann, wenn der Pass nicht geblockt wird, sondern sein Ziel erreicht. Durch die Verlagerung auf eine Seite, oftmals sogar in eine Ecke, entstehen riesige Lücken, die ein geübter Spieler natürlich gnadenlos ausnutzt. Vor dem Tor stehen zwar noch zwei Spieler, so dass eine Direktabnahme nach wie vor eher schwierig ist, aber an der blauen Linie und auf der anderen Seite des Spielfeldes ist genügend Platz, um einen gut platzierten und richtig getimten Schuss abzufeuern, der den Keeper ins Schwitzen bringen kann. Alles in allem ist „Rückzug" ebenfalls eine brauchbare Taktik. Sie sollten sie allerdings, vor allem gegen starke Gegner, mit Vorsicht einsetzen. Denn eine kleine Unaufmerksamkeit kann schnell zu einem Gegentor führen.



Auf der Cover-CD

Sound-Werkzeug

Tool zum Konvertieren von MP3-, WAV- und AIF-Files, um die Sounds anschließend ins Spiel integrieren zu können

nhl2kdittyimporter.zip
anleitung.doc



Rückzug: Drei Spieler der Blackhawks (rote Trikots) drängen ihren Gegner in die Ecke und machen damit große Räume frei. Gefahr!

Neues aus der GML

Der März war der Playoff-Monat in der GML. Trotz des Auftauchens einiger neuer, unschöner „Bugtore" waren die Finalkämpfe insgesamt eine faire und vor allem spannende Angelegenheit. Es gab so manche Überraschung.

Die Lawine rollt

In der GML fand in der ersten Runde, die im „Best of three"-Modus ausgetragen wurde, die knappste aller Serien statt. Mit 6:5, 5:6 und 6:5 nach Verlängerung warfen die Blackhawks aus Mörlenbach die Riedering Redwings aus dem Rennen. Die größte Überraschung war in der ISDN-Gruppe das Ausscheiden der Salzgitter Stars, die nach einer hervorragenden Punkterunde von Platz 2 aus an den Start gingen. In nur zwei Spielen mussten sie sich dem Siebtplatzierten aus Gruppe 2, der Castrop Avalanche, geschlagen geben. Die Castropper konnten ihre Form sogar noch über die nächste Serie gegen die Soltau Kings hinaus halten und diese ebenfalls aus dem Wettbewerb werfen. Erst im Halbfinale gegen den Lokalrivalen aus Rauxel wurde die „Lawine" gestoppt. Die Avalanche ist trotzdem im Finale dabei: Zwar nicht aus Castrop, dafür aber aus Monheim. Die Finalpaarung lautet also Rauxel Devils gegen Monheim Avalanche, was einer Neuauflage des Finales der GML-Saison 99B entspricht.



Odgers von der Castrop Avalanche feuert in dieser Szene einen mächtigen Schlagschuss in Richtung Dominik Hasek ab.

Ennepetal überraschte

Ganz im Gegensatz zum Finale der ISDN-Gruppe, dessen Zusammensetzung eigentlich keine große Überraschung war, hätte wohl niemand mit einem Sieg der Ennepetal Avs in der Modemgruppe gerechnet. Nachdem sie nach der Vorrunde nur Dritter waren und die Langenfeld Flyers das Feld doch deutlich beherrscht hatten, war der Sieg in nur drei Spielen gegen die Hofheim Redwings, die vorher Langenfeld in nur drei Spielen besiegt hatten, doch eine Riesenüberraschung.



Was war nur los mit den Flyers aus Langenfeld? Im Halbfinale musste Torhüter Hextall leider ein paar Mal zu oft hinter sich greifen.

Relegation

Die Relegationsrunde, in der die Letzten der GML gegen die Dritt- bis Sechstplatzierten der GQL spielten, entwickelte sich zu einer echten One-Team-Show der Hainburg Sabres, die nahtlos an ihre starken Leistungen der Rückrunde anknüpfen konnten und das Feld mit 13 Siegen und nur einer Niederlage hinter sich ließen. Weiterhin aufgestiegen sind die Detmold Canadiens, die Marl Stars und die Mannheim Redwings.



Die Hainburg Sabres marschieren in der nächsten Saison gegen die Teams der ersten Liga in die „Stampede Arena" ein.

GTa 2



Gleb Tritus versorgt Sie mit seinem Team von GTAZone.de mit Wissenswertem rund um *GTa 2* & Co. Respect is everything!

Gleb Tritus,
15 Jahre, Schüler aus Frechen
http://www.gtazone.de
gleb@gamez.de

„Gta 2 hat noch immer nichts von seinem Charme verloren, wie mir zahlreiche von Fans erstellten Programme beweisen. Der neueste Script-Editor ist hierbei eines der besten Beispiele."



Flammendes Inferno: Die Verfolger in Blau werden aufgehalten.

Missionen selbst gemacht

Ist Ihnen der offizielle *GTa 2*-Missionseditor von DMA zu kompliziert? Hier schafft der neue Script-Editor von Marco Schweighauser Abhilfe. Sie haben die Möglichkeit, aus vorgefertigten Bausteinen eigene Mission zu basteln, und umgehen so das lästige Editieren der Programmdateien. Besonders nützlich ist die Speicher-Funktion, die im Ernstfall alle veränderten Dateien wiederherstellen kann. Auf unserer Cover-CD finden Sie ein deutschsprachiges Missionspack mit acht neuen Aufträgen sowie den Editor selbst samt Anleitung.



Frisch für Sie auf der Cover-CD: das brandneue AR6-Taxi.

Bilderrätsel

Nur durch Zufall entdeckten Besucher der englischen Website von DMA Design (www.dma.co.uk) vier mysteriöse Screenshots, die sich kurze Zeit später wie ein Lauffeuer über alle Fanseiten verbreitet haben. Obwohl seitens DMA keine Stellungnahme zu bekommen war (siehe Interview), sind sich viele Fans sicher, es handle sich hierbei um den nächsten Spross der *GTA*-Serie. Es bleibt abzuwarten, ob es tatsächlich Bilder von *GTA 3D* sind. Die Möglichkeit besteht. Genauso könnten die Bilder auch aus einem Intro oder von einem weiteren Spiel stammen.

Auf der Cover-CD

GTa-2-Mission-Pack
Acht neue Missionen für den dritten Spielabschnitt von *GTa 2*
mpack.exe

Script-Editor V1.3
Programmieren Sie Ihre eigenen Missionen mit dem deutschen *GTa 2*-Script-Editor!
scripteditor.exe

Offizieller Script-Kompiler
Dieses Program wird benötigt, um Ihre selbsterstellten Missionen in *GTa 2* einzubinden.
scriptkompiler.exe

Drei neue Fahrzeuge
Ein flinkes AR6-Taxi, die Kult-Viper GTS und eine Strech-Limousine warten auf ihren Einsatz
ar6taxi.exe
vipergts.exe
limosine.exe

Car-Tutorial
Deutsche Anleitung, um die Fahrzeuge in *GTa 2* einzufügen
car_anleitung.exe

Car Stats V1.0
Manipulieren Sie Eigenschaften der *GTa 2*-Fahrzeuge!
carstats.exe

STYed 1.2
Editieren Sie ohne viel Aufwand die Fahrzeug-Texturen!
styed12.exe



Erste Bilder aus GTA 3D oder nicht? Diese Frage wird heiß im Internet diskutiert.

Interview mit Colin McDonald

Colin McDonald, GTa-2-Produzent bei DMA Design, stand unserem Mitarbeiter ChriZ für einige Fragen zur Verfügung:

PC ACTION Können wir bald mit einer Missions-CD zu *GTa 2* rechnen?
Colin: Das kann ich vor einer offiziellen Ankündigung leider nicht verraten.

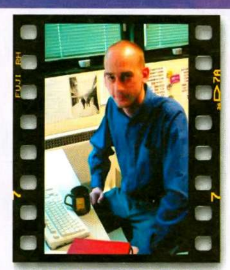
PC ACTION Habt ihr mit dem großen Erfolg von *GTa 2* gerechnet ?
Colin: Nachdem *GTA* schon sehr erfolgreich über die Bühne ging, konnten wir es schon ahnen. Unsere Erwartungen wurden aber dennoch übertroffen.

PC ACTION Anfang des Jahres habt ihr die *GTa 2*-Community mit zwei Editoren beglückt. Dürfen wir demnächst weitere Programme von DMA erwarten?
Colin: Nein, ich denke nicht. Wir haben schon alles Mögliche veröffentlicht – der nächste Schritt wäre der *GTa 2*-Programmcode ...

PC ACTION Habt ihr schon von Fans erstellte *GTa 2*-Mods (Spielerweiterungen) gespielt?
Colin: Leider nicht. Wir hatten bisher nicht die Gelegenheit, Mods auszuprobieren. Sobald wir etwas Luft haben, werden wir dies bestimmt nachholen.

PC ACTION Was hat es mit den mysteriösen Screenshots auf eurer Website auf sich? Handelt es sich vielleicht um erste *GTA 3D*-Spielszenen?
Colin: Alles, was ich hierzu sagen kann, ist, dass diese Konzeptbilder von einem zukünftigen DMA-Projekt stammen.

PC ACTION Vielen Dank für das Interview.



Colin McDonald, Projektleiter DMA Design

FIFA 2000

Hier erwarten Sie monatlich alle Infos zur *FIFA*-Serie von EA Sports. Außerdem erfahren Sie aktuelle Trends zu *FIFA 2000* und verfolgen das Geschehen in der ISDN/ Modemliga FML.

Henry van Boxtel
28 Jahre, BWL-Student, Frankfurt
http://www.webdepp.de/FIFA
FML-Leiter@web.de

„Der Fed2000 ist endlich da, der FML-Patch erstellt und die fünfte FML-Saison läuft. Mal sehen, was sie bringen wird und was von Euro 2000 zu halten ist."

FIFA 2000 – Spieltechnisches

Durch Drücken der Taste Z (MS SideWinder Gamepad, bei Tastatur E) kann man den Ball vor dem Gegner abschirmen und so einen Moment Zeit gewinnen, um sich den nötigen Überblick zu verschaffen und einen geeigneten Spielzug einzuleiten.

Allerdings ist dabei darauf zu achten, dass man auch wirklich im Ballbesitz ist. Im anderen Fall ruft die Taste Z nämlich die gefürchtete „Blutgrätsche" hervor, die den Gegenspieler gelegentlich verletzt und mit großer Wahrscheinlichkeit eine rote Karte nach sich zieht. Von den wenigen verbliebenen Möglichkeiten im Offensivspiel ist die 360°-Drehung, zum Leidwesen vor allem der besseren *FIFA*-Spieler, die effektivste Methode, um die gegnerische Abwehr zu überwinden. Durch Antippen der vorderen rechten Taste (MS SideWinder Gamepad, bei Tastatur 0 auf Nummernblock oder Alt) lässt sich diese Drehung ausführen. Die Leichtigkeit, mit der man so den Abwehrspieler alt aussehen lässt, macht diese Aktion aber in Mehrspielerduellen ziemlich verpönt.

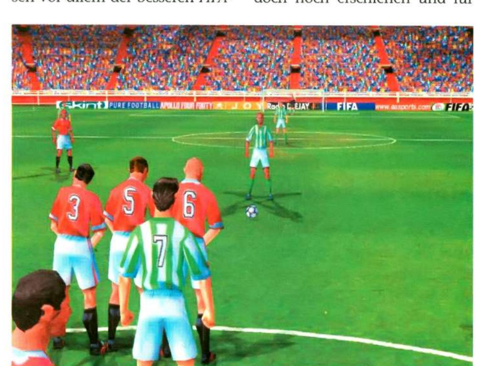
Fed2000

Endlich ist der neue Editor Fed2000 da. Nachdem die *FIFA*-Gemeinde wochenlang auf dieses altbewährte und begehrte Tool warten musste und es ursprünglich ja sogar hieß, es solle für *FIFA 2000* überhaupt keinen Editor geben, ist er nun endlich doch noch erschienen und für Sie auf der Cover-CD-ROM dieser Ausgabe. Bei der Installation ist unbedingt darauf zu achten, dass das Programm direkt ins *FIFA*-Verzeichnis installiert werden muss, damit es einwandfrei funktioniert. So darf man z. B. nicht etwa einen Unterordner Fed2000 innerhalb des *FIFA*-Verzeichnisses erstellen. Mit diesem genialen Programm lässt sich im Prinzip alles in *FIFA 2000* auf einfachste Weise nach den eigenen Vorstellungen editieren. Von den Teamdetails (die auch die Formation und Strategie beinhalten) bis hin zu den Spielerdetails und Attributen ist alles in kürzester Zeit veränderbar. Mit einem Zusatzprogramm können sogar die Audiofiles geändert und eigene Spielkommentare eingebunden werden. Zusätzliche Informationen, eine FAQ-Seite, ein eigenes Fed-Forum und vieles mehr finden Sie unter http://www.fifacentrespot.de/fed2000/deutsch.

FML – Aktuelles

Nach dem Erscheinen des Fed2000 wurde schnellstens der erste eigene FML-Patch erschaffen, um eine weitere Verzögerung des Saisonstarts zu vermeiden. Auf der Cover-CD finden Sie diesen dbi-Patch und eine Anleitung, wie dieser in *FIFA 2000* einzubinden ist.

Die neue Saison wird in drei Ligen mit jeweils sechs Gruppen gespielt. Momentan wird noch darüber nachgedacht, ob die Auf- bzw. Abstiegsregelung der letzten Saison beibehalten wird oder ob erstmalig Relegationsspiele eingeführt werden. Spätestens bis zum Start der Rückrunde Mitte Mai wird dies feststehen.



In Standardsituationen erfolgreich zu sein, bedarf einiger Übung. Klappen die Standards, ist es ein wenig zu leicht, Tore zu erzielen.



Das Abschirmen gibt Ihnen für einen kurzen Moment die Gelegenheit, sich einen Überblick zu verschaffen.

Auf der Cover-CD

Neuer Patch für die Modemliga FML
Der Patch wird einfach in den *FIFA 2000*-Ordner /data/cmn/fe entpackt. Vergessen Sie nicht, vorher Ihre Originalfiles zu sichern.
fmlpatch.zip

Spieler- und Teameditor
Umfangreicher Editor zu *FIFA 2000*. Beachten Sie die Hinweise im Text.
Fed2000.zip

Neue Savegames
Die Spielstände zu den Toren des Monats
hilite00.sav
hilite04.sav

Gewinnspiel Tor des Monats

Zum Tor des Monats Februar in der FML wurde das Tor von Martin Döpper (Hilden Wizards) gewählt. Mit dem Replay Organizer, der auf der Cover-CD-ROM der PCA Ausgabe 3/00 enthalten war, können Sie dieses Tor bequem in *FIFA 2000* einbinden und anschauen. Wer die Cover-CD nicht hat, kann den Replay Organizer auch von der Downloadsektion der FML-Homepage herunterladen. Zum Tor des Monats Februar unter den freien Einsendungen wurde das Tor von Robert Mau gewählt.



Nach einem Heber beim Freistoß erzielt der Stürmer ein sehenswertes Fallrückziehertor.


Die Kopfballvorlage verwandelt der Mittelstürmer mit einem ansehnlichen Seitfallzieher.

Spielerforum

C&C: Tiberian Sun

Alexander Dilthey ist Mitinitiator der hervorragenden deutschen Internet-Seite C&C Information Networks.

Alexander Dilthey
16 Jahre, Schüler aus Meerbusch
http://www.ccin.de
webmaster@ccin.de

„Endlich habe ich FireStorm gespielt. Ich finde es cool!"



Was hat dieses Foto zu bedeuten? KANE lebt!

CCIN wächst weiter

CCIN wächst weiter, einschließlich unserer Community. Neue Sektionen gingen online und wir haben endlich ein richtig gutes Messageboard (http://www.ccin.de/ubb). Ein wichtiger Schritt in die richtige Richtung war auch, das Layout – insbesondere die Newspage – kompatibel zum Netscape Navigator zu machen. Entscheidend dabei war die Hilfe von Matthias „[TTA]Annihilator" Guttman, der ziemlich viel Zeit damit verbrachte, das Layout auf Ungereimtheiten zu untersuchen.

Nicht so positiv für CCIN ist dagegen die Tatsache, dass die Domain TiberianSun.de nun wieder auf cncx.de zeigt. Wenn Sie noch nie auf dieser Page wa-

Ansichten eines Spielers

Wir haben ein Interview mit dem *C&C*-Freak Daniel Widmann aka „[DSA]Warlogin" geführt. In der deutschen Westwood-Online-Szene gilt er als hervorragender Spieler, wenn nicht sogar als einer der besten deutschen Spieler überhaupt. Davon, dass dieser Ruf durchaus gerechtfertigt ist, habe ich mich neulich selbst überzeugen können, indem ich gegen ihn gespielt und haushoch verloren habe! Eine wahrlich bittere Erfahrung ...

PC ACTION Hallo [DSA]Warlogin. Du gehörst, so heißt es bei WWO, zu den besten deutschen Spielern. Was sagst du dazu? *g*

[DSA]Warlogin: Ja, zurzeit gehöre ich dazu, aber das war nicht immer so :o)

PC ACTION Wann hast du es denn an die Spitze geschafft und was hast du getan, um so gut zu werden?

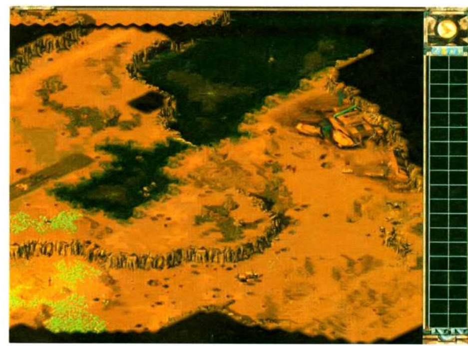
[DSA]Warlogin: Ich bin seit ungefähr drei oder vier Monaten unter den besten Deutschen – ich spiele *Tiberian Sun* seit dem ersten Tag! Was man tun muss, um Erfolg in einem Spiel zu haben? Das ist eine schwierige Frage. Ich denke, es gibt drei Hauptmaßnahmen: 1. Spielen, spielen, spielen. 2. Dabei auch noch Spaß haben. 3. Ein bisschen Talent.

PC ACTION Hast du bereits an *Tiberian Sun*-Turnieren teilgenommen?

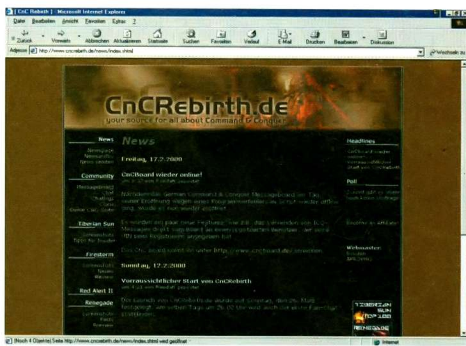
[DSA]Warlogin: Nein, bisher noch nicht. Dafür gibt es zwei Hauptgründe: Zum einen ist das Angebot an *Tiberian Sun*-Turnieren hier in Deutschland nicht sehr groß, hinzu kommt, dass ich noch kein Auto habe. Die deutschen Meisterschaften lasse ich mir aber natürlich nicht entgehen!

PC ACTION O.k., ein anderes Thema. Wie man an deinem Nickname sieht, bist du Mitglied in einem Clan. Was sagst du zur Situation der Clans, Onlinespieler und der Community im Allgemeinen? Ist der *Tiberian Sun*-Spieler eine aussterbende Spezies? Gibt es hier überhaupt eine wirkliche, lebende Community?

[DSA]Warlogin: Nein, zum Glück ist es genau andersherum. Derzeit sind wir ungefähr 35.000, jeden Monat kommen neue Online-Spieler hinzu. Die deutschsprachige Community existiert und eigentlich geht es ihr gar nicht mal



Die Kodiak weist erhebliche Schäden auf und kann beim besten Willen nicht mehr repariert werden.



Die neue, sehr empfehlenswerte deutsche Command-&-Conquer-Seite CnCRebirth.de in ihrer ganzen Pracht.

ren, sollten Sie sich dort durchaus mal umschauen. Die News sind meistens topaktuell, das Layout weiß zu überzeugen.

CnCBoard.de

CnCBoard.de ist einzigartig, sowohl in der deutschen als auch in der englischen Community. Es ist ein unabhängiges, universelles *C&C*-Messageboard. Sinn und Zweck ist es, der gesamten deutschen Community eine komfortable Möglichkeit zum Diskutieren zu geben. Neidlos muss man Florian Auer, unserem ehemaligen Team-Mitglied, zugestehen, dass die Idee nicht nur vom Konzept, sondern auch von der Umsetzung her überzeugend ist: Verwendet wird das UBB-Boardsystem, das inzwischen als eines der komfortabelsten seiner Art gilt. Das Farbschema ist nicht aufdringlich, sondern eher kühl. Übersicht ist oberstes Gebot. Wer weiß, wenn diese PC-Action-Ausgabe erschienen ist, vielleicht liegt das CCIN-Forum dann auf CnCBoard.de ...

Die „Wiedergeburt"

Wir stehen wieder kurz vor dem Launch einer neuen, deutschen *C&C*-Seite: „CnCRebirth.de". Wie man auf dem nebenstehenden Screenshot sieht, ist das Layout sehr ansprechend. Die Inhalte – obwohl zurzeit noch nicht besonders umfangreich – können ebenfalls überzeugen. Geführt wird übrigens auch diese Seite von Florian Auer. Er legt aber Wert darauf, dass CnCRebirth.de und CnCBoard.de unabhängig voneinander sind.

Auch das Projekt „cncbase.de" (wir berichteten) scheint nicht gestorben zu sein. Als Release-Date wird jetzt „very soon" angegeben. Wir sind gespannt ...



Impressionen aus der ersten NOD-Mission von Feuersturm, der von vielen ungeduldig erwarteten Add-On-CD zu Tiberian Sun.

Ebenfalls eine Neueröffnung (oder: Neuentdeckung): http://www.tiberianworld.de. Diese Seite ist zwar nicht gerade überragend, aber immerhin ist sie durchgängig in deutscher Sprache. Die Informationen sind, soweit ich das ersehen kann, fehlerfrei. Downloads werden ebenfalls angeboten.



Auf der Cover-CD

MOD-Basis-Tools
Die Grundlagen für MOD-Ersteller
Rules.ini/art.ini

Tiberian-Sun-MODs
Undokumentierte Spielveränderungen von den UCD
Units.zip/ai.zip

schlecht. Wir unterteilen uns in einzelne Gruppen, meist „geordnet" nach Spielstärke. Spielstärke hin oder her, es herrscht ein kameradschaftliches Verhältnis. Wir spielen zusammen und diskutieren oft über Strategien, Clans und andere Spieler. Die Situation der Clans ist meiner Meinung nach gut. Die meisten Clans und ihre Mitglieder kennen sich untereinander, Feindschaften zwischen Clans gibt es nur sehr vereinzelt.

PC ACTION Anscheinend ist die Community also wirklich nicht tot – schön, das zu hören! :) Ein Themawechsel: Deine Meinung zu Feuersturm?
[DSA]Warlogin: Mir persönlich gefällt das normale *Tiberian Sun* besser. Die neuen Einheiten sind meiner Meinung nach nicht richtig ausbalanciert: NOD hat nur eine „wirkliche" neue Einheit, den Cyborg Reaper. Das verschafft der GDI einen Vorteil, der nicht zu unterschätzen ist. Hinzu kommt, dass die neuen Einheiten kaum gebraucht werden, man setzt weiterhin auf die alten Strategien. Der Grund ist simpel: Durch die neuen Einheiten ergeben sich logischerweise neue Vorgehensweisen. Diese sind jedoch nicht wirklich effizient genug, um sich als „Standardstrategie" zu etablieren. Meist werden sie nur für Überraschungsaktionen genutzt.

PC ACTION Zum Schluss noch eines: Hast du eine persönliche Lieblingsstrategie?
[DSA]Warlogin: Eine schwierig zu beantwortende Frage. Man muss sich halt immer auf die Taktiken des Gegners einstellen. In dem Sinne habe ich also mehrere Lieblingsstrategien. Wenn es geht, kombiniere ich am liebsten Titanen mit Orca-Bombern, das haut so richtig rein. Beide Einheiten sind widerstandsfähig und haben eine hohe Durchschlagskraft, die kann so schnell nichts aufhalten.

Im „Nachgespräch" meinte [DSA]Warlogin zu mir, er würde eine Szene-Berichterstattung, wie sie beispielsweise im *StarCraft*-Umfeld stattfindet, in der *C&C*-Community stark vermissen. Wir von CCIN werden versuchen, das in Zukunft ein bisschen auszugleichen.

StarCraft

Arne Bleckwenn ist einer der Köpfe hinter der renommierten deutschen *StarCraft/Brood War*-Seite „BroodWar.de".

Arne Bleckwenn
17 Jahre, Schüler aus Schellerten
http://www.broodwar.de

„Ich arbeite momentan an einem neuen Projekt namens Diablo2.de über das von vielen StarCraft-Fans sehnlich erwartete Spiel der Erfolgsschmiede Blizzard und würde mich sehr freuen, wenn Sie einmal vorbeischauen würden: http://www.diablo2.de."



Lurker verwüsten einen kaum befestigten terranischen Außenposten.

1.08-Patch verschiebt sich

Da Blizzards nächste Kreation *Diablo 2* (http://www.diablo2.de) kurz vor der Veröffentlichung steht, arbeitet ein Großteil des Teams momentan am letzten Feinschliff für den potenziellen Erfolgstitel. Aus diesem Grund kommt es leider zu einer leichten Verspätung des angekündigten Patches, der auch verschiedene Veränderungen an der Ausbalancierung der Einheiten beinhalten soll.

StarCraft-Maps

Um einen Einblick in die große Vielfalt der im Internet veröffentlichten Karten zu ermöglichen, stellen wir in dieser Ausgabe das Map-Team der Seite BroodWar.de vor, welches eine der größten komplett bewerteten *StarCraft*-Karten-Datenbanken weltweit mit über 750 Maps kreiert hat und diese ständig aktualisiert und erweitert.

Das Mitte 1999 gegründete Map-Team der Seite BroodWar.de bestand lange Zeit aus

Interview mit [DEF]Korn

PC ACTION Wie kam es dazu, dass du das Team momentan koordinierst, leitest und Regeländerungen durchführst?

[DEF]Korn: Als das alte Nationalteam nach dem Rücktritt des Team-Captains kurz vor der Auflösung stand, wurden auf Bestreben der Mitglieder drei neue Team-Captains gewählt, nämlich OgerEli, Anthaeus und ich. Anthaeus zog sich allerdings aus der Starcraft-Szene zurück, und OgerEli hatte oft zeitliche Probleme, so dass die Organisation des Teams nun zum Großteil in meiner Hand liegt.

PC ACTION Du hast ja bereits sehr früh einige grundlegende Veränderungen in der Organisation und Leitung des Teams durchgeführt. Um welche Neuheiten handelt es sich und aus welchen Gründen hast du dich für sie entschieden?

[DEF]Korn: Am alten Nationalteam wurde sehr häufig kritisiert, dass die Mitglieder nicht nur durch Leistung, sondern auch durch Beziehungen oder ihre Clan-Zugehörigkeit ins Team gekommen sind. Und war jemand einmal im Team, hatte er seinen Platz so gut wie sicher, auch wenn seine Leistungen stark nachließen.

Durch die Regeländerungen sollte nun erreicht werden, dass sich wirklich immer die leistungsstärksten Spieler Deutschlands im Team befinden. Zu diesem Zweck wurde ein Forderungssystem eingeführt, das jedem Spieler, der sich vorher durch sein Ladder-Rating oder aber durch Turniererfolge qualifiziert hat, erlaubt, einmal pro Woche ein Teammitglied seiner Wahl zu fordern. Gewinnt der Herausforderer von vier Spielen mindestens drei, übernimmt er den Platz des Teammitglieds. Diese Forderungsspiele finden alle im Rahmen des wöchentlichen Team-Treffens statt, zu dem auch Zuschauer herzlichst eingeladen sind.

Anmerkung: Das Team trifft sich jeden Sonntag um 18:00 auf dem deutschen Fsgs-Server germany.fsgs.com, den sie mit dem Programm FsgsConnect erreichen, im Channel „GER".

PC ACTION Wie siehst du die Chancen bzw. Fähigkeiten des deutschen Teams im internationalen Vergleich?

[DEF]Korn: Da das neue Nationalteam erst seit kurzer Zeit existiert, haben wir bis jetzt noch kein ernsthaftes Spiel bestritten. In einem Freundschaftsspiel gegen das IRA (Iran) Team konnten wir uns allerdings mit 13 zu 1 durchsetzen. Allerdings lassen sich die Erfolgschancen des Teams durchaus an den internationalen Einzelleistungen seiner Mitglieder abschätzen: So war z. B. [DEF]Ironman vor kurzem noch auf dem ersten Platz der wohl stärksten Online-Liga (Tao Ladder), in der auch ich recht erfolgreich bin, und [DEF]Kosh nahm sogar an den Finals des internationalen KBK-Turniers in Korea teil (siehe Ausgabe 04/00). Daher ist zu erwarten, dass das deutsche Nationalteam international erfolgreich sein wird und auch mit den USA oder Kanada durchaus mithalten kann.

PC ACTION Welche Ziele hast du momentan mit dem Nationalteam, was wird in naher Zukunft Interessantes passieren?

[DEF]Korn: Da es zurzeit noch keinen seriösen Organisator für einen internationalen Ländervergleich in Starcraft gibt, planen wir zunächst alle Spiele selbstständig. Ermöglicht wird dies vor allem dadurch, dass viele deutsche Spieler sehr gute Kontakte zu Top-Spielern anderer Länder haben und sich so relativ problemlos Freundschaftsspiele organisieren lassen. In näherer Zukunft stehen Spiele gegen Kanada und Russland auf dem Plan, aber auch ein Spiel gegen Korea ist denkbar. Deutschland einen Namen in der Star-



Ungebetener Besuch: Was macht denn der Dragoner der Protoss da im Brutschleim-Pool der Zerg?



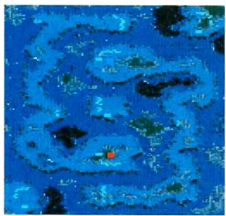
Da sage noch einer, Computerspieler wären nicht kreativ und hätten keinen Humor! Hier das Werk eines StarCraft-Fans.

Magikus (damaliger Sektionsleiter), el porco und StarHealer. In der letzten Zeit sind aber viele neue Tester hinzugekommen und nachdem Magikus seine Arbeit als Chef der Map-Sektion aufgegeben hatte, wurde StarHealer zum neuen Leiter dieser Sektion. In dieser und den folgenden Ausgaben der PC Action werden wir Ihnen einige der qualitativ hochwertigsten Karten der Datenbank vorstellen und auf der CD veröffentlichen. Falls Sie über eine Internet-Anbindung verfügen, können Sie sich unter http://www.broodwar.de/ scum/maps.cfm selbst ein Bild von der gebotenen Vielfalt machen.

Dark Vision

Spieler: 2
Autor: [CORE]Exekutor
Größe: 128x128
Punkte: 9 von 10

Magikus[GdL] kommentiert die Karte folgendermaßen: „Endlich mal wieder eine innovative Design-Idee. Um auf dem Landweg den Gegner zu erreichen, muss man nämlich ca. drei Mal die Karte hoch und runter laufen. Damit ergibt sich schon, dass der Gedanke an einen Rush völlig fehl am Platz ist. Viel eher scheinen ein schneller und gut platzierter Drop oder Expansionskontrolle Chancen auf Erfolg zu haben. Auch die Expansionsverteilung ist geglückt: Das, was man als



natürliche Expansionsmöglichkeit bezeichnen könnte, umfasst nur drei Mineralkristalle. Ein Stück weiter gibt es dann zwar noch mehr von der Sorte, aber hier kann man den heißen Atem des Gegners schon fast spüren. Weiteres Gas gibt es nur im Zentrum oder auf den Inseln am Rand. Man kann sicher mit Fug und Recht behaupten, dass es sich hier um eine strategisch gehaltvolle Karte handelt."

craft-Welt zu machen, ist eines der Ziele des GER Teams. Darüber hinaus gibt es aber noch weiter gehende Ziele, denn meiner Meinung nach ist das GER-Team ein Schritt in Richtung des professional gaming. Dazu gehört nicht nur, dass Spieler für ihre Leistung entlohnt werden, sondern vor allem, dass Online-Spiele allgemein eine viel größere Rolle in den Medien einnehmen und dass das allgemeine Interessen an ihnen steigt. Das beste Beispiel für professional gaming ist Korea: Dort verdienen viele Spieler nur durch Starcraft ihren Lebensunterhalt, Starcraft wird im Fernsehen übertragen und die Organisation von Turnieren und Meisterschaften übernimmt ein professionelles Management. Ich bin davon überzeugt, dass sich der Spiele- Sektor in Deutschland mit der Zeit mehr und mehr in diese Richtung entwickeln wird – allerdings wohl nicht so rasant wie in Korea.

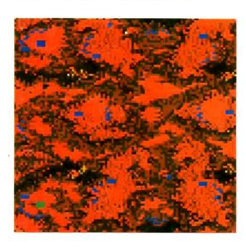
Steckbrief: [Def] Korn

Nickname	[DEF]Korn
Name	Dominik Kofert
Geburtsdatum	18.11.1980
Wohnort	Coesfeld, Nähe Münster
Beruf	Schüler der 13. Klasse
Hobbys	Kino, Sport, Partys und StarCraft
Lieblingsrasse	Random
Lieblingskarte	Lost Temple
Bester deutscher Spieler	[DEF]Ironman
Bisherige Erfolge	Sieger des Netzstatt 1v1 Turniers (http://www.netzstatt.de)

Warp Asylum

Spieler: 2-4
Autor: -jOIN-oNE-
Größe: 128x96
Punkte: 9 von 10

Die Meinung von StarHealer über Warp Asylum: „Auf dieser etwas kleiner als gewohnten Vier-Spieler-Map dürften sich viele sofort wohl fühlen. Vom Zentrum aus gibt es ein kleines Plateau zu besteigen, auf dem man schnell eine Expansion errichtet (Mineralien und Gas) – auch gleich ein wichtiger Punkt, um sich gegen den „netten" Nachbarn zu verteidigen. Allerdings darf man den Weg nach oben und unten nicht vernachlässigen, da können schließlich auch Gegner herkommen. Nun entscheidet sich schon vieles; zwischen jeweils zwei Spielern sind Expansionsmöglichkeiten mit Mineralien zu finden. Zum krönenden Abschluss wären noch die zwei Fly-onlys in der Mitte zu erwähnen, die einzigen weiteren Gas-Vorkommen."





Auf der Cover-CD

FSGS-Tool
Programm, das zum Erreichen des FSGS-Servers (germany. fsgs.com) benötigt wird, auf dem das Training des Nationalteams stattfindet
FConnect3.zip

StarCraft-Kampagne
Eine Zerg-Kampagne eines StarCraft-Fans über sieben Karten
darkcreep.zip

MP3-Special
Drei StarCraft-Songs von www.sclegacy.com
IamZerg.mp3
Fenix.mp3
Justice.mp3

Age of Empires 2

Hans-Peter Brill ist in der Age-of-Empires-Online-Szene sehr aktiv und maßgeblich an deutschen AoE-Ligen beteiligt.

Hans-Peter Brill
38 Jahre, EDV-Fachmann, Stolberg
AOEWinner@brill.de

„Die Age-of-Kings-Spieler haben in den letzten Monaten erheblich an ihren Techniken gefeilt. Inzwischen sollte man schon unter 16 Minuten im Burgenzeitalter sein, um oben mitmischen zu können."



Mauern in der Altsteinzeit von Age of Empires 1: Ein Hafen versperrt den Übergang.



Aus Mauern werden Schutthaufen: Schleuderer sind im Aufstieg Roms sehr effizient.

Age-of-Kings-Turnier

NETZSTATT und NETPLAYER präsentieren in erstmaliger und exklusiver Zusammenarbeit mit der Deutschen Messe AG die „Offizielle Deutsche *Age of Kings*-Meisterschaft". Es winken wertvolle Preise mit einem Gesamtwert von mehreren Zehntausend Mark. Die Vorrunden finden deutschlandweit in den einzelnen NETZSTATT-Locations in dem Zeitraum zwischen Mitte Juli und Mitte August (abhängig von den einzelnen Standorten und den Sommerferien) statt. Darüber hinaus wird es online über NETPLAYER eine Vorrundenausscheidung geben. Über das Turnier berichtet neben anderen die renommierte Fan-Site www.aoe2.de. Das große Finale findet auf der diesjährigen CeBIT Home in Hannover im Zeitraum von Mittwoch, dem 30. August bis Sonntag, dem 3. September statt. Natürlich gibt es auch noch für eine begrenzte Anzahl von Leuten die Möglichkeit, sich auf der CeBIT Home für das Finale zu qualifizieren. Weitere Infos finden Sie unter: www.netzstatt. de, www.cebithome.de und unter www.netplayer.de.





Mauern in Age of Empires 1

Am Anfang führten die Mauern in *Age of Empires* ein wenig beachtetes Schattendasein. Alle Spieler bevorzugten Tool-Rush oder Bronze-Rush, und wer mauerte, schien durch ein zu defensiv geprägtes Spiel unweigerlich zu verlieren. Doch schließlich trennte sich die Spreu vom Weizen. Die Erkenntnis verbreitete sich, dass ein guter Spieler von einem sehr guten Spieler dadurch unterschieden werden konnte, dass er geschickt mauerte – natürlich nicht endlos lange Mauern über die halbe Karte, sondern gezielte Mauern an strategisch wichtigen Stellen:

- Zumauern von Engpässen zwischen Wäldern,
- Zumauern der Flussübergänge,
- Verbinden eigener Gebäude durch Mauern, um so einen abgeschirmten Produktionsbereich zu schaffen.

Schließlich gab es sogar Überlegungen, wie man noch früher Mauern errichten könne und Strategien, wie man noch vor Tool Mauern setzen könne – wie beispielsweise Häfen in Furten zu platzieren, um diese zu blockieren.

Shang und Babylonier sind in *Age of Empires* mit dem Bonus der doppelten Lebenspunkte für Mauern ausgestattet, und ohne Steinwerfer sind deren Mauern tatsächlich nicht zu überwinden.

Mauern in Der Aufstieg Roms

In *Der Aufstieg Roms* sind Mauern noch wichtiger. Spieler boomten wesentlich mehr als in *Age of Empires,* und natürlich wollte jeder seine Investition in viele Dorfbewohner gut schützen. Doch andererseits gab es mit dem Steinschleuderer nun auch eine Einheit, die bereits vor Bronze Mauern rasch zerstören konnte.

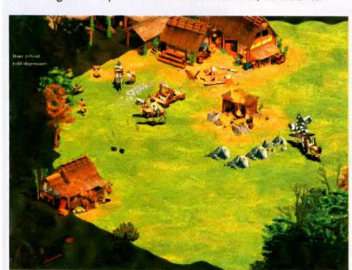
Out4Blood praktizierte lange Zeit in *Der Aufstieg Roms* seinen Extrem-Boom mit 35 und mehr Dorfbewohnern vor Auf-

Spieler-Persönlichkeiten

Fast_Don entdeckte vor zwei Jahren für sich die Möglichkeit, online zu spielen. Da zu dieser Zeit gerade *Age of Empires* neu erschien, stellte er mit einigen Freunden kurzerhand eine der ersten deutschlandweiten *Age of Empires*-Sessions auf die Beine, und es sollte nicht die letzte gewesen sein.
Über *Der Aufstieg Roms* kam Fast_Don zu *Age of Kings*, das mehr seiner Spielweise entspricht, wie er sagt. War es bei *Age of Empires* noch relativ schwer, zu boomen und „SimCity" zu spielen, wurde dies durch die neuen Dorfzentren in *Age of Kings* erleichtert. Vor allem die Grafik, die animierten Dorfbewohner und die vielen kleinen Details machen für Fast_Don immer wieder aufs Neue die Spielfreude aus.

Fast Don: Porträt des großen Meisters.

Wenn er gerade mal nicht spielt, dann ist Fast_Don (28) Maschinenbau-Ingenieur, FC-Bayern-München-Fan und begeisterter Skilehrer. Er sucht oft online starke *Age of Kings*-Spieler. Wer also meint, einem so herausragend starken Gegner einmal Paroli bieten zu können, der darf sich gerne via ICQ an ihn wenden: ICQ-UIN: 8673049
Fast_Don bevorzugt ganz eindeutig Multiplayer-Spiele, da er meint, dass erst diese richtig Spaß machen. Bei dem auf der Cover-CD gespeicherten Spiel kann man vorbildlich sehen, wie Fast_Don mit einem Mitspieler zunächst gemeinsam den Gegner Plex_IQ angreift. Man beachte auch die frühen Versuche, die Mitte (Karte: Goldrausch) und damit das Gold zu erobern.
Außerordentlich möchte ich mich auch bei Dons Partnern und den drei Gegnern herzlichst bedanken, die mit der Veröffentlichung dieses Spiels einverstanden sind.



Erdrückende Übermacht in der 22. Minute: Plex_IQ wird von Fast_Don überrumpelt.



Gute Verteidigung: Der Kartentyp „Festung" bietet in Age of Kings neben den Stadtmauern auch mit den Toren interessante Optionen.

stieg in die Jungsteinzeit. Er mauerte dabei nicht mit Mauern, sondern mit Gebäuden. Über die gesamte Karte verteilt hatte er Häfen, Häuser und andere Gebäude. Seine daraus resultierenden 20-Minuten-Bronzezeiten wurden oft belächelt, aber tatsächlich war er für die meisten nicht besiegbar.

Wie schon in *Age of Empires*, so gibt es auch in *Der Aufstieg Roms* eine Siegbedingung, die das Gewinnen durch das Bauen und Verteidigen eines Weltwunders vorsieht. Gerade dabei spielen Mauern zum Schutz des empfindlichen und teuren Weltwunders eine ganz außerordentliche Rolle.

Mauern in Age of Kings

Nicht nur die sofort verfügbaren Holzpalisaden, sondern vor allem die Einführung der Stadttore verschafften den Mauern in *Age of Kings* den entscheidenden Durchbruch. Hinzu kommt der Kartentyp Festung, der jeden Spieler in einer bereits eingemauerten Stadt beginnen lässt. Damit sind in *Age of Kings* theoretisch alle Voraussetzungen erfüllt, Mauern nun die ganz große strategische Bedeutung zukommen zu lassen. Doch die Spielpraxis sieht anders aus und Mauern spielen keine größere Bedeutung als in *Age of Empires I* und *Der Aufstieg Roms*. Der offensivere Spieler gewinnt zumeist und Triboks zerstören feindliche Mauern nicht nur rasch, sie reichen auch weit über diese hinweg.



Auf der Cover-CD

Mehrspieler-Partie von Fast Don

Datei einfach in den Savegames-Ordner von Age of Kings kopieren

fast-don.mgl

Sinn und Unsinn von Produktions-Aufwertungen

Die Effizienz, mit der Dorfbewohner in *Age of Kings* Ressourcen sammeln, hängt von vier Faktoren ab:

- Die Geschwindigkeit, mit der ein Dorfbewohner Ressourcen aufnimmt, wenn er direkt neben der Ressource steht.
- Die Distanz, die ein Dorfbewohner zwischen Aufnahmepunkt (z. B. Beerenstrauch) und Ablagepunkt (z. B. Dorfzentrum) laufen muss.
- Die Anzahl der Ressourcen, die ein Dorfbewohner zu tragen im Stande ist.
- Die Störung durch mögliche andere Dorfbewohner, die direkt daneben arbeiten (vor allem bei Holzfällern).

Für die Tests, die zu den nachstehenden Ergebnissen führten, wurden die folgenden Randbedingungen eingehalten:

- Gold- oder Steinmine: 8 Dorfbewohner
- Farm: 8 Farmen rund um ein Dorfzentrum (eliminiert den Effekt, dass Farmen auf der Ost- und Westseite eines Dorfzentrums unterschiedlich schnell produzieren)
- 11 Holzfäller

	Ohne DZ-Aufwertungen	Vorteil %	Mit Schubkarre	Vorteil %	Mit Handkarren	Vorteil %
Gold – ohne Aufwertung	0.33		0.33	0%	0.34	3%
mit Goldabbau	0.35	6%	0.37	12%	0.38	15%
mit Goldbergbau	0.40	21%	0.42	27%	0.44	33%
Stein – ohne Aufwertung	0.31		0.31	0%	0.32	3%
mit Steinabbau	0.34	10%	0.34	11.9%	0.35	13%
mit Steinbergbau	0.39	26%	0.42	36.8%	0.42	35%
Holz	0.30		0.31	3%	0.32	7%
Mit doppelschn. Axt	0.33	10%	0.38	27%	0.39	30%
Mit Bogensäge	0.38	27%	0.43	43%	0.45	50%
Mit 2-Mann-Säge	0.43	43%	0.47	57%	0.50	67%
Bauernhöfe	0.34		0.39	15%	0.42	24%

Schlussfolgerungen

1.) Erst die jeweils zweite Aufwertung hat wirklich nachhaltigen Vorteil.

2.) Der Handkarren bringt erstaunlich wenig Vorteile und wirkt sich noch am ehesten auf die Holzfäller und die Bauernhöfe aus. Man sollte sich also genau überlegen, ob diese Aufwertung wirklich notwendig ist.

Die Siedler 3

Rolf Klöppel, Mitbegründer des *Siedler*-Online-Clubs, versorgt Sie Monat für Monat mit den heißesten News der *Siedler*-Szene.

Rolf Klöppel aka Mordred
27 Jahre, Journalist, Rheine
http://www.gamesweb.de
mordred@gamesweb.ch

„Noch immer ist das Interesse an S3 nicht verflogen und im Dezember soll nun schon Teil 4 der erfolgsverwöhnten Serie folgen. In der Zwischenzeit halten wir uns mit dem neuen S3club.de-Turnier fit. :-) "



Beim dritten SOC-Turnier wird es heiß hergehen – da hilft auch kein Wintereinbruch in Ägypten.

3. SOC-Turnier

Das allseits beliebte SOC-Turnier geht in diesem Monat schon in die dritte Runde. Nachdem im ersten Turnier „BOMBYX" und im zweiten Turnier „Rephil" die Nase vorn hatten, treffen sich dieses Mal wieder 85 Wettbewerber, um den absoluten Top-SOC auszuspielen. Das Interesse der Siedlergemeinschaft ist wieder einmal hoch. Geändert hat sich der Modus, in dem das Turnier ausgespielt wird. Gespielt wird nach dem Schema der Bundesliga, sprich Hin- und Rückspiel auf jeweils der gleichen Map. So wird sichergestellt, dass es keine Vor- oder Nachteile bei der Startplatzwahl gibt. Für einen Sieg gibt es zwei Punkte, eine Niederlage bringt zwei Minuspunkte, ein Unentschieden gibt es nicht. In jeder Gruppe spielt jeder gegen jeden, die Anzahl der Gruppen richtet sich hier nach der Teilnehmerzahl. Gespielt wird in 17 Gruppen zu fünf Gamern. Fest weiter kommen nur jeweils die beiden Gruppenersten. Die Gruppendritten spielen in einer so genannten Hoffnungsrunde parallel zur Hauptgruppe im gleichen Modus weiter, bis nur noch zwei übrig sind. Diese beiden stoßen dann wieder zur Hauptrunde dazu, um so noch eine kleine Chance auf einen Preis zu wahren. Die Spieler nehmen ihre gesammelten Punkte jeweils in die nächste Runde mit, so dass am Ende (hoffentlich) ein Sieger übrig bleibt. Platzierungsspiele werden (außer bei Punktgleichheit) nicht ausgetragen. Der Sieger dieses Turniers darf sich auf eine Domain für ein Jahr inklusive 15 MB Webspace im Wert von 229 Mark freuen.



Auf der Cover-CD

Map des Monats

Offizielle Turnier-Map des SOCs.

SOC-Bat.exe

Die Weltranglisten – Von TOP-SOCs und Ladder-Cracks

Leider haben wir bis zum Releasetermin für *Die Sieder 4* nicht mehr genug Platz, um alle vier Ranglisten der Siedlergemeinde abzudrucken. Wir werden die SOC- und die BB-Ranglisten im Lauf der nächsten Monate deshalb immer im Wechsel abbilden. Die BB-1vs1-Liga und die BB-Clan-Liga sind unter http://www.siedler3.de abrufbar. Zu den vom SOC organisierten Ligen Long-Play und Wirtschaftsliga finden Sie Infos unter http://www.s3club.de.

BB-1vs1-LIGA TOP 10

In der BB-1vs1-Liga spielt man ohne Partner. Um in der Rangliste ganz nach oben zu kommen, muss man aber schon sehr gut sein und vor allem viele Spiele machen, um keinen Punkteabzug zu riskieren. Wer acht Tage nacheinander nicht spielt, wird für jeden weiteren Tag mit Abzug von 15 Punkten bestraft!!

Platz	Spielername	Punkte
1	Karat	11.288
2	KiKi	10.914
3	Crazy Mathe	10.685
4	Trickytrix	10.558
5	AB Bavarian	10.530
6	pops	10.400
7	Nosferatu	10.328
8	Gibbon	10.103
9	bmolson	10.099
10	Whupper	10.089

BB-Clan-Liga

Wer mit seinen Freunden die Ranglisten erstürmen will, dem sei die BB-Clan-Liga ans Herz gelegt. Zuvor muss man den Clan aber bei Siedler3.de anlegen und seine Freunde in den Clan aufnehmen. Alternativ kann man sich auch von anderen Clans werben lassen, was meist in der Lobby geschieht.

Platz	Clanname	Punkte
1	Just 4 Fun	10.161
2	Die Wussels	10.147
3	DS of Chulak	9.718
4	Duke-Clan	9.576
5	The Warlords	9.459
6	Gallier	9.451
7	Gamehouse	9.436
8	Oldie-Clan	9.295
9	The Stand	9.230
10	Knights 2	8.923



Dieser InGame-Screenshot entstammt dem vierten Teil der Siedler-Reihe und zeigt einige neue Gebäude.

Erste Bilder von Die Siedler 4

Wie angekündigt, hat BlueByte auf der Gold Edition erste Bilder von *S4* veröffentlicht. Wir haben weder Kosten noch Mühen gescheut, um Ihnen einige dieser Screenshots zugänglich zu machen. Ein erstes Minipreview wird derzeit unter http://www.siedler3.gamesweb.de vorbereitet. Wer also Lust auf mehr hat und einen internettauglichen PC besitzt, sollte dort mal vorbeisurfen. Mehr Infos zum vierten Teil der Serie gibt es selbstverständlich auch im nächsten Spielerforum.



Einen strammen Burschen hat BlueByte für den 4. Teil der Serie kreiert.

Re-Volt

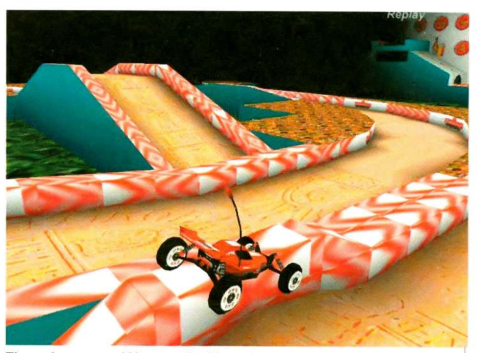
Nick Schreger ist bekannt für seine Add-On-Programme und nimmt für Sie jeden Monat ein neues Spiel unter die Lupe. Dieses Mal hat er sich mit den Funkflitzern von *Re-Volt* befasst.

Nick „MeatWater" Schreger
http://www.meatwater.de
meatwater@meatwater.de

„Das Warten auf Formel 1 2000 und Grand Prix 3 ist für mich unerträglich."

Revolte im Netz

Ein Manko, dem Spiele wie *Re-Volt* und *MicroMachines* ausgesetzt sind, ist die auftretende Langeweile, nachdem der Spieler alle Pokale gewonnen und sämtliche Strecken und Autos freigeschaltet hat. Glaubt man den Fans im Internet, so scheint bei *Re-Volt* diese Gefahr gebannt: Zahlreiche Clubs veranstalten Woche für Woche Online-Spektakel, wie man sie dem Spiel gar nicht zutrauen würde. Fast überall sind auch Zaungäste willkommen, die zuschauen dürfen. Gefahren wird meist auf einem Mix von Stock- und Custom-Tracks. Letztere sollten Sie sich vorher von der Webseite des Veranstalters runterladen, um zu trainieren. Eine Website möchten wir Ihnen besonders empfehlen: Re-Volt Online (http://mars.superlink.net/rubicon).



Einer der neuen Wagen, die Sie neben neuen Strecken auf der Cover-CD finden: Der Sprung mit dem Buggy geht daneben.



Endlos(e) Strecken

Wir haben für Sie hochkarätigen Streckennachschub auf die Cover-CD gepackt. „Silvana" entführt Sie auf die Mauern einer mittelalterlichen Burg. Zahlreiche Kreuzungen (nicht Kreuzzüge!) machen sie zu einer schweren, aber schönen Herausforderung. Auf einer Länge von 890 virtuellen Metern können Sie sich so richtig austoben. Klasse sind auch die Texturen des Designers BrewMaster. Bei „StrangeBrew" geht es auf einen Höllenritt durch eine Brauerei. Verschiedene Brücken und gut platzierte Sprünge machen die Strecke zu einem Erlebnis. 626 Meter ist sie lang, fast schon kurz im Vergleich zum 1.297-Meter-Brocken „Egypt Sandstorm". Herrlich lange Geraden, an deren Enden enge Kehren auf Fahrfehler lauern – hier sollten Sie nach Herzenslust Gas geben. Bei dem Kurs „Giusy" kommt es mehr auf gute Streckenkenntnis an. Zudem wird Ihnen sprungtechnisch einiges abverlangt. Fazit: 620 Meter, die nicht nur der vielen Sprünge wegen wie im Fluge vergehen.

Neue Wagen

Damit Sie die neuen Strecken auf der Cover-CD richtig genießen können, haben wir auch noch drei neue Wagen mit auf die CD gepackt. Der doppelstöckige China-Motor-Bus aus Hongkong richtet sich wie ein Stehaufmännchen nach Unfällen wieder auf, der BMW M3 hat in Sachen Geschwindigkeit einiges zu bieten und mit dem Buggy namens Arizona Desert Rat erleben Sie ein ganz besonderes Driftgefühl.

Schummeln satt

Geben Sie einfach Folgendes als Namen ein:	
BURCO	Fliegen Sie ein UFO!
DRINKME	Lässt die Autos schrumpfen
TVTIME	Mit F5 und F6 erhalten Sie neue Kameraperspektiven
TRACKER	Alle Strecken werden freigeschaltet
CARNIVAL	Alle Fahrzeuge werden freigeschaltet
SADIST	Wählen Sie mit der rechten Shift-Taste Ihre Waffe selbst
JOKER	Tauschen Sie in einer Mehrspieler-Partie die Fahrzeuge
CHANGELING	Wechseln Sie während des Rennens Ihr Fahrzeug



Der schwarze BMW von der Cover-CD: Geschwindigkeit ist das A und O bei diesem Modell.

Auf der Cover-CD

Drei ausgezeichnete Zusatzautos

Das finden Sie nur bei uns: China Motor Bus, BMW M3, Arizona Desert Rat

Cmb.exe
Bmwe3.exe
Zrat.exe

Vier rasante Zusatzstrecken

Stellen Sie sich neuen Herausforderungen auf Silvana, StrangeBrew, Giusy und Egypt Sandstorm!

Silvana.exe
StrangeBrew.exe
Giusy.exe
Egypt_Sandstorm.exe

Die Sims

Markus Berger versorgt Sie jeden Monat mit wissenswerten Infos, wichtigen Tools und Neuigkeiten über *Die Sims*.

Markus Berger
16 Jahre, Schüler aus Rostock
http://www.sim-planet.de
Fragen/Kritik/Feedback bitte an:
email@markus-berger.de

„Meine Meinung ist klar: Die Sims – ein Spiel für alle!"

Zlatko und Jana tanzen freudig durch die Hütte... SimBrother macht's möglich!

Die Sims – erfolgreich und nackt

Die Sims ist hier zu Lande ein großer Erfolg. Davon zeugen auch die vielen Tipps und Tricks sowie selbst erstellte Tools und Dateien, die tagtäglich im Internet auftauchen. In diesem Spielerforum soll es um diese Neuigkeiten sowie um kleine Tipps, die Ihnen das Leben mit Ihren Sims erleichtern können, gehen. Auf der Cover-CD finden Sie außerdem noch viele Add-Ons für *Die Sims*. Unter anderem auch den begehrten *Die Sims*-Nackt-Patcher.

Kurztipps

1.) In *Die Sims* gibt es einige Möglichkeiten, wie Sie sich erfolgreich ein schönes Leben machen können, ohne täglich zur Arbeit gehen zu müssen: Wenn Sie Ihren Sim zwei Tage hintereinander nicht zur Arbeit schicken, werden Sie per Telefon benachrichtigt, dass sie Ihren Job verloren haben. Gehen Sie jetzt jedoch nicht an den Apparat, können sie Ihren Job behalten! Es gibt auch noch einen anderen Weg, sich um das Arbeiten zu drücken: Wenn Sie ihren Sim einen Tag zur Arbeit gehen lassen, und den nächsten jedoch nicht, passiert Ihrem Sim wieder nichts. Sie sollten jedoch beachten, dass dieser Trick nur bei *Die Sims* und nicht im wirklichen Leben funktioniert!

2.) Um die Zeit in *Die Sims* nicht mit Nebensächlichkeiten wie dem Leeren der Mülltonne zu vertun, können Sie diesen kleinen Trick anwenden: Die Mülltonne in *Die Sims* ist eines der wenigen Objekte, das sie zum gleichen Preis verkaufen wie



Je höher sie auf der Karriereleiter steigen, desto schöner wird das Auto mit dem Sie abgeholt werden... wie diese Viper.



So so, Geister gibt es also nicht? Von wegen! Und mit dem Computer kennen sich die Toten scheinbar besonders gut aus.

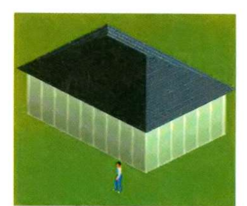
kaufen können. Ist also die Mülltonne mal wieder voll, verkaufen Sie sie einfach und stellen an den gleichen Platz einen neuen, leeren Mülleimer.
3.) Für jede Party in *Die Sims* sollten Sie sich ein paar Partyballons (siehe Cover CD) kaufen. Diese zerplatzen jedoch nach einiger Zeit, und Sie müssten wieder neue kaufen. Wenn Sie die Ballons jedoch nicht wegräumen lassen, sondern kurz nach dem Zerplatzen verkaufen, bekommen Sie den vollen Kaufpreis zurück.
4.) Die wirklichen Wissenschaftler arbeiten immer noch daran, doch in *Die Sims* ist es schon möglich: schwebende Häuser! Um so ein Haus zu bauen, müssen Sie das ganze Erdgeschoss mit Säulen vollbauen. Jetzt können Sie – wie beim Balkonbau – die nächste Etage auf die Säulen bauen. Sobald diese fertig ist, können Sie die Säulen wieder löschen – und schon haben sie ein schwebendes Haus.



Dieser eifrige Pizzabote im Pool wollte wohl extra Trinkgeld von uns einkassieren.



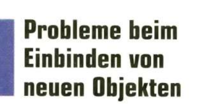
Brenndende Aquarien? Auch sowas gibt's in Die Sims. Was wohl die Fische dazu sagen?



Mit den Kurztipps können Sie schwebende Häuser bauen, was ungemein Platz spart.

5.) Sie sind die mitgelieferte Dudelmusik in *Die Sims* leid, und wollen endlich wieder Ihre Lieblingsmusik hören? Dann ist dieser Tipp für Sie interessant: Die Musikstücke in *Die Sims* liegen als MP3-Dateien auf der CD vor. Allerdings wird die gleiche Ordnerstruktur auch auf der Festplatte angelegt, so dass Sie Ihre eigenen MP3-Stücke in *Die Sims* anhören können. Dafür nehmen sie Ihre MP3s und kopieren sie in die *Die Sims*-Unterordner \Music\Stations\x wobei das x für Classica, Country, Latin und Rock steht. Schon können Ihre Sims, wenn sie den Klassiksender eingeschaltet haben, auch die neunte Symphonie von Beethoven hören – wobei freilich mehr als eine Stunde Musik auch als MP3-Datei etwas Festplattenspeicher frisst!

Der Die-Sims-Nackt-Patcher macht es möglich: egal ob Dusche oder Badewanne, die Sims lassen alle Hüllen fallen.



Probleme beim Einbinden von neuen Objekten

Normalerweise installieren Sie diese Gegenstände von der offiziellen *Die Sims*-Homepage (http://www.thesims.com/de) über eine exe-Datei. In letzter Zeit gab es einige Probleme beim Einbinden der neuen Objekte wie zum Beispiel der Kuckucksuhr. Damit Sie bei solchen Problemen nicht im Dunklen stehen, hier ein alternativer Weg zum Einbinden der neuen Gegenstände:
1.) exe-Datei doppelt anklicken
2.) Inhalt dieser Datei wird ins Temporäre Verzeichnis ausgelagert (normalerweise C:\Windows\temp)
3.) In diesem Ordner werden verschiedene Dateien angelegt.
4.) Den angelegten Ordner (bei Kuckucksuhr z.B. „CClock") in den *Die Sims*-Unterordner Die Sims\Downloads\ kopieren.

Nun sollten die neuen Gegenstände problemlos funktionieren.

SimBrother – Die BigBrother-Parodie

Heiße Themen, heiße Szenen ... die Fernsehshow BigBrother ist in aller Munde. Auf der Webseite http://www.simplanet.de/simbrother finden Sie nun mit SimBrother eine vor kurzem gestartete BigBrother-Parodie, die in *Die Sims* spielt. In der nächsten Ausgabe möchte ich Ihnen dieses einmalige „Pilotprojekt" ein wenig näher vorstellen. Alle notwendigen Dateien, um SimBrother auf Ihrem PC zum Leben zu erwecken (das Original-SimBrother-Haus, die SimBrother-Tapete, individuelle Skins der Teilnehmer) finden Sie nächsten Monat auf der Cover-CD, inklusive eines Live-Berichts und vielen Infos rund um das SimBrother-Haus. Wer muß das SimBrother-Haus als nächster verlassen? Seien Sie gespannt!

Außerdem

/// Laut Maxis soll im Mai das *SimCity 3000*-Add-On *SimCity 3000 Unlimited* auf den Markt kommen. Es werden dann erstmals europäische sowie asiatische Gebäude in die *SimCity*-Serie eingebaut. Neben diesen neuen Gebäudesets wird es auch Wettereffekte sowie neue Katastrophen (wie zum Beispiel sauren Regen) geben. /// Viele Spieler von *Die Sims* hatten Probleme mit dem Meerschweinchen-Add-On für *Die Sims*. Das Spiel stürzte ab und noch dazu wurden die Sims krank. Aus diesem Grund finden Sie es auch nicht auf der Cover CD. /// Maxis arbeitet zurzeit an einem Expansion-Pak für *Die Sims*, das aber erst im Herbst erscheinen soll. Weitere Infos dazu wird es im Mai auf der E3 in Los Angeles geben. /// Schon bald wird es auf http://www.simbabes.com/blueprint die endgültige Version von Blueprint zum Download und dann auch auf der PC-Action-D geben. Mit diesem CAD ähnlichen Programm können Sie dann selber neue Gegenstände für *Die Sims* erstellen. Momentan liegt das Programm erst in einer Beta-Version vor – und die erstellten Gegenstände können noch nicht in *Die Sims* importiert werden. ///

Auf der Cover-CD

Kuckucksuhr
Eine rustikale Kuckucksuhr zur Verschönerung der Wohnung.
CuckooClock.exe

Elchkopf
Zwar nicht selber geschossen, aber trotzdem schön.
Moosehead.exe

Heimcasino
Für jeden Sim das optimale Spielzeug.
SlotMachine.exe

Partyballons
Macht Ihre Party gleich viel schöner.
PartyBalloons.exe

Lampen
Zusätzliche Lampen.
WallLightPack.exe

Pflanzen
Zusätzliche Pflanzen.
Plants.exe

DVD Patch
Löst Probleme mit DVD Laufwerken und/oder CD Brennern.
ivi_fix.zip

***Die Sims* Nackt Patcher**
Patch zum Darstellen von nackten Sims.
diesimsnacktpatcher.zip

Anstoss 3

Die *Anstoss*-Fancorner liefert Ihnen monatlich alle Infos zur Managerserie und zur Actionsimulation *Anstoss Action*. Neben Bernhard Maiberg kümmert sich Christian Funke (Christian.Funke@myokay.net) um die Beiträge.

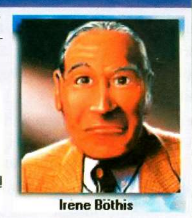
Bernhard Maiberg
20 Jahre, Schüler, Borken-Gemen
bm@onlinehome.de
http://www.fancorner.de

„Dank des Patches 1.04 ist Anstoss 3 jetzt wirklich ohne Wenn und Aber der beste Fußballmanager, den man für Geld kaufen kann."

Neues vom Fotoalbum

Anstoss 3 hat leider ein paar Fehler, die zwar nicht allzu viel Einfluss auf den Spielverlauf haben, dafür aber für jede Menge Lacher sorgen, wie folgende Beispiele zeigen.

Pröpper sieht sich Ojigwe gegenüber...
Doppelpaß mit Hayer...
nimmt den Ball mit...
versucht zu schießen...
aber heraus kommt nur ein harmloser Roller!
Weit, weit über das Tor!



Irene Böthis



Gerald Köhler wechselt von Ascaron zu Electronic Arts.

Tschüss Gerald!

In der letzten Ausgabe wurde vermeldet, dass Gerald Köhler, Konzeptautor von *Anstoss 3*, zu Electronic Arts Deutschland wechseln wird. Wir haben ihn vor seinem Abschied von Ascaron noch einmal interviewt.

FANCORNER: Wir haben erfahren, dass du am Monatsende zu EA wechseln wirst. Also erst einmal herzlichen Glückwunsch zum neuen Job, auch wenn wir es sehr schade finden und die FanCorner-Community dich bei Ascaron sehr vermissen wird.

GERALD: Danke für die Glückwünsche. Als meine Lieblingsfanseite werde ich euch auch vermissen. War eine sehr gute Zeit und ihr wart immer sehr fair, was ich euch hoch anrechne. Wir tun jedenfalls alles, damit wir ein sauberes *A3* zurücklassen.

FANCORNER: Wie ist der Kontakt zu Electronic Arts zustande gekommen?

GERALD: Der Kontakt kam über Jörg Rohrer, den Entwicklungschef von EA Deutschland, zustande. Rolf und ich hatten dann ein sehr gutes Gespräch mit den EA-Verantwortlichen aus England und Amerika, z. B. mit Bruce McMillan, der unter anderem für die *FIFA*-Serie verantwortlich ist. Wir sind praktisch die ersten Entwickler, die EA in Deutschland verpflichtet hat, daher ist das auch eine ganz besondere Herausforderung. Wichtig ist es aber für uns auch festzuhalten, dass wir mit Ascaron nicht im Bösen auseinander gehen. Es war eine sehr schöne Zeit und wir waren immer mit dem Herzen dabei.

FANCORNER: Geht es mit der *Anstoss*-Serie weiter wie geplant?

GERALD: Ja, Heiko wird wie geplant mit *Anstoss 4* weitermachen. Zu seiner Unterstützung hat Ascaron nun noch Guido Eickmeyer für die konzeptionelle Verstärkung im Bereich 3D-Simulation gewinnen können. Die beiden sind hochmotiviert und schon ein sehr gut eingespieltes Team, die werden mit Sicherheit ein klasse Spiel machen.

FANCORNER: Gibt es keine Geheimhaltungsprobleme, wenn dein Bruder an *A4* werkelt, während du für EA einen neuen Manager aufsetzt?

GERALD: Die Situation ist natürlich ziemlich verrückt. Aber wir sind Brüder, da gibt es keine Aktionen gegeneinander oder einen Streit um irgendwelche Features. Heiko war auch von Anfang an über die Kontakte informiert. Ich denke, dass vor allem die Spieler von unserem „Wettstreit" profitieren werden.

FANCORNER: Wird der künftige EA-Manager sich nun in Richtung *Anstoss* orientieren?

GERALD: Nein. Wir wollen dort nicht *Anstoss 4* machen, sonst wäre der Wechsel ja Quatsch. Unser Spiel wird sich deutlich unterscheiden. Wir werden alles tun, um ein cooles Team aufzubauen und dann mal so richtig frischen Wind in das Genre zu bringen. Mehr kann ich dazu natürlich noch nicht sagen. Bis zum 31.3. arbeite ich sowieso ohne Wenn und Aber noch für Ascaron.



Bei Anstoss 3 können Sie durch Tastaturkommandos drei Mal pro Halbzeit aktiv in die Spielszenen eingreifen. Besonders die Anweisungen zum sorfortigen Torschuss werden häufiger belohnt.

Anstoss Action

Im Managerbereich hat Ascaron bereits die Spitzenposition und wird diese wohl nicht so schnell wieder hergeben. Doch der Fußballsport wird be-

kanntlich auch anders simuliert, wobei man eher ein Gamepad als eine Maus benutzt. In diesem Bereich gehört der Spitzenplatz im Moment ganz klar den Jungs aus Kanada respektive Aachen, sprich EA Sports, dem neuen Arbeitgeber von Gerald Köhler.

Doch wer Kombinationsgabe besitzt und sich das Handbuch von *Anstoss 3* angeguckt hat, wird auf der Rückseite die Abbildung des nächsten Machwerks aus Gütersloh entdeckt haben: *Anstoss Action*. Wie der Name schon verrät, wird dieses Produkt eine Art Action-Bruder von *Anstoss 3*, der Spieler greift hier hauptsächlich zum Gamepad. Der Clou: „*Anstoss Action* wird als Modul von *Anstoss 3* fungieren", so Bernd Almstedt, Business Development Manager bei Ascaron. Es kann zwar auch als eigenständiges Spiel verwendet werden, was vor allem den Multiplayerbereich betrifft, aber seine wahre Stärke wird *Anstoss Action* in Verbindung mit dem Manager entfalten. Dieser kann direkt aus dem neuen Spiel aufgerufen werden, damit Mehrspielerduelle direkt ausgetragen werden können.



Bis auf einige 3D-Effekte ist das Aufstellungsmenü identisch mit dem der Managerserie.



Die Spieloptionen können Sie ganz nach Ihren Vorlieben zurechtstutzen.

Anstoss Action wird eine Fußballsimulation, die vom Spieler an seine ganz persönlichen Wünsche angepasst werden kann. Er hat die Wahl zwischen einem Action- und einem Simulationsmodus, wobei ihm die kompletten taktischen Möglichkeiten von *Anstoss 3* zur Verfügung stehen. Grafisch unterscheidet sich der Action-Bruder deutlich vom Manager. Die Bildschirme sind aufwendiger gestaltet, auch wenn Schlüsselbildschirme wie die Mannschaftsaufstellung und die Taktik von ihrer Funktionalität und von der Anordnung der Steuerelemente identisch oder sehr ähnlich sind. Des Weiteren wird wieder ein Editor mitgeliefert, der hundertprozentig kompatibel zu *Anstoss 3* sein wird und deshalb auch eine Verknüpfung für die Duelle zwischen menschlichen Spielern erlaubt.

„Es können auch sämtliche aufgebaute Vereine aus *Anstoss 3* übernommen werden", so Bernd Almstedt. „Die Engine wird noch aufpoliert, damit eine noch flüssigere Spielbarkeit erreicht wird." Das Spiel soll voraussichtlich im September veröffentlicht werden. Man darf gespannt sein, ob es gelingen wird, die FIFA-Serie vom Thron zu stoßen!

Auf der Cover-CD

Neuer Patch 1.04

Den aktuellen Patch, der die meisten Fehler von *Anstoss 3* beseitigt, finden Sie in der Update-Rubrik auf der Cover-CD.

a3patch104.exe

Erklärung alle Programmänderungen

Diese Windows-Hilfe von Ascaron erklärt alle Änderungen, die der Patch 1.04 bewirkt.

a3hilfe.exe

Einzelgespräche

Diesmal: Die schönsten und die schwersten Stunden bei Anstoss 3

Sternstunden

„Mit einem FC der Stärke 80 Arsenal London (Starke 115) zu bezwingen – und das mit einem 2er-Libero (17 Jahre, eigene Jugend)!"

„Mein größter Erfolg war es, im Büro den Button für *Anstoss* zu finden. Das dauerte ungelogen zwei Stunden und war ganz schön hart."

„Mein Sieg in der Champions League im zweiten Jahr mit neun neuen Stammspielern, alle aus der Jugend"

Tiefpunkte

„Mpenza wird durch Glück zum Elfer aufgewertet und verlässt den Verein ablösefrei (obwohl ich viel mehr als der BVB geboten hatte!!!)."

„Dirk Lottner 30 Wochen verletzt, Thomas Cichon acht Wochen, Ojigwe bekommt die rote Karte, Christian Timm verletzt und das alles vor einem Duell im UEFA-Cup"

„Sven Scheuer für 6 Mio. gekauft bei Stärke 10 – nach einem Jahr ist die Pfeife Stärke 7!"

Trainerbiographie: Ihre Erfahrungen mit Anstoss 3

Die erste Anstoss-3-Trainerbiographie in der PC Action kommt von Tobias aus Regensburg.

Ich übernahm 99/00 meinen Lieblingsverein Bayern München (ich steh dazu), um, wenn möglich, ständig alle Titel zu gewinnen – bei dem Kader und der Finanzkraft ein erreichbares Ziel. Die ersten zwei Jahre verliefen zwar mit viel Krampf, aber irgendwie habe ich es trotzdem geschafft, zwei Mal Meister und einmal Pokalsieger zu werden sowie einmal die Champions League zu gewinnen. Doch die nächsten Jahre wurden von vielen „komischen" Niederlagen (vor allem gegen schwächere Teams) geprägt. Mal wurde ich Vierter, mal gar nur Sechster der Bundesliga. Als ich schon sehr frustriert war, dachte ich mir eine andere Strategie aus: Anstatt darauf zu achten, immer die besten Spieler Europas in meinem Team zu haben, stopfte ich meine Kohle in die Jugend und die Amateurmannschaft.

Ich berief einige Talente in meine Profiabteilung und setzte sie auch ein. Vor allem gegen schwächere Gegner ließ ich teilweise die zweite oder dritte Garnitur ran. Mit Erfolg! Kaum war ich nur fünf oder zehn Punkte besser als mein Gegner, spielten meine Spieler auch groß auf. Diese Taktik benutzte ich mit dem Ergebnis, dass ich nun schon insgesamt vier Mal Meister, zwei Mal Pokalsieger und zwei Mal Champions-League-Sieger wurde. Dem Geldbeutel tat diese Strategie natürlich auch gut.

Bald baute ich ein neues Stadion, die „Franz-Beckenbauer-Arena" mit 105.000 Plätzen, ging an die Börse und lebte davon, meine Talente bei einer Stärke von 6 bis 9 teuer zu verkaufen (Tipp: Auch für einen „fußkranken" Spieler bezahlen die Vereine fixe Ablösen um die 20 Millionen). Nach dem Patch 1.03 war auch das Problem mit den Niederlagen gegen schwächere Gegner kaum mehr vorhanden, so dass ich ab der Saison 2008/09 wieder eine Mannschaft trainierte, die mit Weltklassespielern wie Sol Campbell, Ryan Giggs und David Beckham gespickt war. Am meisten imponierte mir aber Stefan Effenberg: Obwohl nun schon 39 Jahre alt und auch „nur" noch Stärke 9, spielt er trotzdem (fast) immer gut und schießt wichtige Tore. Natürlich hatte auch ich Fehleinkäufe, die entweder relativ früh ihre Spielstärke minderten oder sich einfach nicht integrieren ließen. Den linken Verteidiger Roberto Carlos z. B. kaufte ich 2000/01 (ich wollte auf 4er-Kette umstellen) für 56 Millionen DM, da hatte er Stärke 12, zwei Jahre später verkaufte ich ihn für nicht einmal zehn Millionen, da hatte er Stärke 10. Mein erfolgreichster Spieler aber ist meine „Eigenkreation" Tobias Kumpfmüller. Er begann 99/00 als 18-Jähriger, ist nun 27 und traf in 278 BL-Spielen 151 Mal. Je zwei Mal wurde er Spieler des Jahres und Torschützenkönig. Ansonsten „liebe" ich meine Talente, die ich immer noch fördere und sie immer wieder spielen lasse. Es war ein geniales Gefühl, als mein 18-jähriger Tim Wright (Stürmer), den ich seit der C-Jugend förderte, sein erstes Tor in der Bundesliga machte. Und es war ein noch besseres Gefühl, als ich ihn letzte Saison (da hatte er schon Stärke 9) für 13 Millionen (fixe Ablöse) nach Leverkusen verkaufte.

Manche mögen's Croft!

Das Probe-Abo PC ACTION mit CD: Eine Ausgabe kostenlos testen und zusätzlich das offizielle Tomb-Raider-4-Plakat oder den ultimativen Lara-Kalender 2000 abstauben!

LARA CROFT 2000 CALENDAR

Originalgröße: 29,7 x 42 cm

TOMB RAIDER IV THE LAST REVELATION

EIDOS

Originalgröße: 84 x 119 cm

Ja, ich möchte PC ACTION eine Ausgabe lang kostenlos testen!

Als Dankeschön möchte ich folgende Prämie (bitte nur eine ankreuzen):

- O **Original-Plakat „Tomb Raider IV", Art.-Nr 1198**
- O **„Lara-Croft-Kalender" 2000, Art.-Nr 2020**

Die kostenlose Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Dieses Angebot gilt nur innerhalb Europas, restliches Ausland auf Anfrage.

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte PC ACTION jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag, gleich nach Erhalt, kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: PC ACTION, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: PC ACTION, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm.

P3PA12

Wer jetzt PC ACTION im Abo testet, erhält entweder das abgebildete Tomb-Raider-4-Originalplakat oder den genialen Lara-Croft-Kalender als kostenlose Prämie! Da die Auflagen limitiert sind, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!






PC ACTION Spieletipps 5/2000



Ausgetrickst



Es ist so schön, ein Dieb zu sein. Ganz besonders dann, wenn man seine kriminellen Energien ganz legal und ohne Furcht vor Gesetzeshütern am PC ausleben kann. Dark Project 2 ist da und es darf wieder geschlichen und gestohlen werden. Auch wenn das Spiel nicht mit einer Tonne neuer Optionen daherkommt, hat es doch immer noch eine unvergleichlich dichte Atmosphäre und fesselt einen nächtelang an den Bildschirm. Für das richtige Ambiente empfehle ich einen komplett abgedunkelten Raum, der nur von einer Kerze erhellt wird. Wenn Sie dann noch die Boxen ordentlich aufdrehen, kann es auch schon losgehen. Doch seien Sie gewarnt: Sollte unerwarteterweise jemand das Zimmer betreten, kann es zu lebensgefährlichen Schreckzuständen kommen. Ein eindeutiges Zeichen dafür, dass Sie zu viel Dark Project 2 spielen, ist, dass Sie des Nachts Lichter aus- statt anschalten und grundsätzlich den hellhörigen Kachelboden meiden, um weniger Geräusche zu machen. Wir haben für Sie die ersten Missionen der Diebestour gespielt und geben Ihnen nützliche Tipps.

Florian Weidhase

Tipps-&-Tricks-Profis

Andrea von der Ohe
Peter Gunn
Thorsten Seiffert
André Geller
Uwe Schmidt

Unsere Tipps-&-Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletipps.

Spieletipps

C&C 3: Feuersturm 165
Komplettlösung, Teil 1

Dark Project 2 149
Komplettlösung, Teil 1

F1 2000 157
Allgemeine Spieletipps

Need for Speed: Porsche 161
Allgemeine Spieletipps

Thema Technik

3D-Grafik 175

Kurztipps

Anstoss 3 173
Bundesliga Manager 2000 174
Der Verkehrsgigant 172
Die Sims 171
Half-Life: Opposing Force 174
Kicker Fußball Manager 174
Majesty 171
NHL 2000 174
Nocturne 171
Planescape Torment 172
Rally Championship 2000 174
Slave Zero 173
Tomb Raider 4 172
Trick Style 172
X-Wing Alliance 174

Index

Spielename	Art des Tipps	PC-Action-Ausgabe(n)
Age of Empires – Der Aufstieg Roms	Komplettlösung	12/98, 1/99
Age of Empires 2	Komplettlösung	11/99, 12/99
Alpha Centauri	Komplettlösung	3/99, 4/99
Anno 1602 – Neue Inseln, Neue Abenteuer	Komplettlösung	12/98
Anstoss 3	Allgemeine Tipps	4/2000
Baldur's Gate	Allgemeine Tipps	2/99
Bundesliga Manager 98	Allgemeine Tipps	10/98
Bundesliga Stars	Allgemeine Tipps	10/99
C&C Gold	Komplettlösung	11/98
Caesar III	Komplettlösung	12/98
Catan – Die erste Insel	Allgemeine Tipps	12/99
Civilization – Call to Power	Allgemeine Tipps	6/99
Colin McRae Rally	Allgemeine Tipps	11/98
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Komplettlösung	10/99
Command & Conquer 3: Feuersturm	Komplettlösung	5/2000
Commandos – Im Auftrag der Ehre	Komplettlösung	5/99, 6/99
Conflict: Freespace	Komplettlösung	9/98
Dark Project: Der Meisterdieb	Komplettlösung	2/99, 3/99
Dark Project 2	Komplettlösung	5/2000
Der Verkehrsgigant	Allgemeine Tipps	4/2000
Die Siedler 3	Komplettlösung	1/99, 2/99
Die Siedler 3 – Mission CD	Komplettlösung	5/99, 6/99, 7/99
Die Siedler 3 – Das Geheimnis der Amazonen	Allgemeine Tipps	11/99
Die Sims	Allgemeine Tipps	3/2000, 4/2000
Die Völker	Komplettlösung	7/99
Dune 2000	Komplettlösung	9/98, 10/98
Dungeon Keeper 2	Komplettlösung	8/99, 9/99
Earth 2150	Komplettlösung	12/99, 1/2000
F1 Racing Simulation 2	Allgemeine Tipps	12/98
F1 2000	Allgemeine Tipps	5/2000
FIFA 99	Allgemeine Tipps	1/99
FIFA 2000	Allgemeine Tipps	12/99
Final Fantasy VII	Komplettlösung	9/98
GP 500ccm	Allgemeine Tipps	12/98
GrandPrix Legends	Allgemeine Tipps	11/98
Grand Theft Auto – London	Komplettlösung	7/99
Grim Fandango	Komplettlösung	1/99
GTA 2	Allgemeine Tipps	12/99
Half-Life (dt. Version)	Komplettlösung	4/99
Half-Life: Opposing Force (dt. Version)	Komplettlösung	2/2000
Heart of Darkness	Komplettlösung	9/98
Homeworld	Komplettlösung	11/99
Indiana Jones und der Turm von Babel	Komplettlösung	1/2000
Jagged Alliance 2	Allgemeine Tipps	6/99, 7/99
Lands of Lore 3	Komplettlösung	5/99
King's Quest 8	Komplettlösung	2/99
Knights & Merchants	Komplettlösung	10/98, 11/98
Kurt	Allgemeine Tipps	3/99
Mech Commander	Allgemeine Tipps	8/98
Motocross Madness	Allgemeine Tipps	10/98
NBA Live 2000	Allgemeine Tipps	1/2000
Need For Speed 3	Komplettlösung	11/98
Need For Speed 4	Komplettlösung	8/99
Need For Speed: Porsche	Allgemeine Tipps	5/2000
Nice 2	Allgemeine Tipps	1/99
NHL 99	Allgemeine Tipps	11/98
NHL 2000	Allgemeine Tipps	11/99
Nox	Komplettlösung	3/2000
Outcast	Komplettlösung	9/99
Pizza Syndicate	Allgemeine Tipps	5/99
Planescape Torment	Allgemeine Tipps	4/2000
Populous – The Beginning	Komplettlösung	1/99, 2/99
Indiziertes Spiel	Allgemeine Tipps	9/99, 2/2000
Rainbow Six	Allgemeine Tipps	12/98
Rent-a-Hero	Komplettlösung	12/98
Rollercoaster Tycoon	Allgemeine Tipps	5/99, 6/99
Shadowman	Komplettlösung	10/99, 11/99
Silver	Komplettlösung	7/99
SimCity 3000	Allgemeine Tipps	3/99
Star Wars Episode I: Die Dunkle Bedrohung	Komplettlösung	8/99
Star Wars Episode I: Racer	Allgemeine Tipps	8/99
StarCraft: Brood War	Komplettlösung	2/99, 3/99
Superbikes World Championship	Allgemeine Tipps	4/99
SWAT 3 – Close Quarter Battles	Allgemeine Tipps	3/2000
System Shock 2	Komplettlösung	12/99
Theme Park World	Allgemeine Tipps	1/2000
Tomb Raider 3	Komplettlösung	1/99, 2/99
Tomb Raider 4	Komplettlösung	2/2000, 3/2000
Ultima Ascension	Komplettlösung	2/2000
Unreal	Komplettlösung	8/98, 9/98
Unreal Tournament	Allgemeine Tipps	10/99
Urban Assault	Komplettlösung	10/98, 11/98
Wheel of Time	Allgemeine Tipps	1/2000
X: Beyond the Frontier	Komplettlösung	9/99
X-Files: The Game	Komplettlösung	10/98

Einsendehinweise

Einsendehinweise für Tipps & Tricks:

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (sogenannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. **Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!**
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mit Hilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente und GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. **Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.**
8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheat-Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 20 und 100 Mark entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. **Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben!** Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift **nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.**

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Kennwort: Tipps & Tricks
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

oder per E-Mail an: **tipps@pcaction.de**

Komplettlösung, Teil 1

Dark Project 2

Erinnert Euch, als Meisterdieb habe ich seinerzeit manch Diebeskunststück vollbracht. Jetzt ist es erneut so weit, in dunklen Schatten zu wandeln.

Allgemeine Spieletipps

Wie werde ich ein guter Dieb?

Wer sich zum ersten Mal auf den Weg unseres nächtlichen Treibens begibt, sollte dringend den Kasten „Unerfahrene Diebesschüler" lesen. Altgediente Hasen im Handwerk bekommen durch die neuen Gegenstände zusätzliche Möglichkeiten, noch professioneller vorzugehen.

Gibt es Tipps für die Tastaturbelegung?

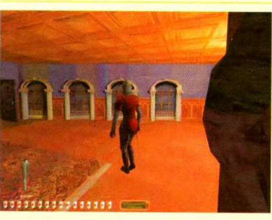
Die Standardeinstellung kann spätestens dann zum Frust führen, wenn Ihr versehentlich die Schnellspeicher- mit der Laden-Taste verwechselt, da sie direkt nebeneinander liegen. Ändert dies unbedingt ab. Da Ihr oft sehr kleine Zeitfenster nutzen müsst, um schnell mal eine verschlossene Tür zu öffnen, solltet Ihr unbedingt fingergünstige Hotkeys für Dietriche und Schlüssel anlegen.



Muss ich mir unbedingt Ausrüstung kaufen?

Eigentlich ist Euere Basisausrüstung für jeden Auftrag ausreichend. Ihr könnt davon ausgehen, dass die wirklich notwendigen Gegenstände auch während einer Diebestour erbeutet werden können. Beispiel Auftrag 3 – Verleumdung: Im Trainingsraum gibt es einen Balkon mit einer Geheimtür. Ohne einen Seilpfeil gelangt Ihr dort aber nicht hin. Schaut Euch ein wenig um und Ihr werdet im hinteren Teil des Trainingsraumes fündig. Wer sich lange Suchereien ersparen will, kann natürlich nach Herzenslust seine verdienten Dukaten ausgeben, Ihr könnt ohnehin das verdiente Gold nicht in die

Unerfahrene Diebesschüler



Im dunklen Schatten neben der Treppe bleibt der Dieb völlig unentdeckt.

Lasset Euch gesagt sein, Ihr werdet einige wichtige Grundregeln in unserem geschätzten Handwerke beachten müssen, so Ihr ein erfolgreicher Dieb werden wollt. Also aufgepasst:

Regel 1: Der Schatten ist unser Freund, das Licht der Feind.

Achtet immer auf Euere Lichtanzeige, je dunkler sie ist, umso besser für Euch. Im Stockfinstren kann Euch keine Wache wahrnehmen. Haltet die Augen offen nach Lichtquellen, die Ihr mit Eueren Wasserpfeilen auslöschen könnt.

Regel 2: Wandelt vorsichtig und lauscht auf Euere Schritte.

Neben dem Licht kann uns Lärm sehr hinderlich werden. Wenn sich Euch übellaunige Schergen nähern, müsst Ihr möglichst leise agieren. Macht kleine, langsame Schritte auf hellhörigen Böden (Fliesen, Stein). Ihr könnt Euch aber auch lautes Gepolter zunutze machen, falls es Euere Absicht ist, jemanden zu locken.

Regel 3: Nutzt Euer Handwerkszeug besonnen und überlegt.

Neben einer perfekten Körperbeherrschung verhilft Euch der Umgang mit Euerer Ausrüstung zum erfolgreichen Stehlen. Wie Ihr am besten mit Prügel, Wasserpfeil und anderem Utensil umgeht, erfahrt Ihr im Extra-Kasten „Handwerkszeug" auf Seite 150.

Regel 4: Ihr besitzt gesunde Beine – werdet Ihr entdeckt, rennt, statt zu kämpfen.

Euer Ziel ist nicht, alle Gegner mausetot zu machen. Die Wachen sind zudem gut trainiert, sie blocken, weichen aus und teilen gehörig aus. Die Flucht ins Dunkle ist daher meistens die bessere Lösung. Wartet, bis sich die Situation wieder beruhigt hat (achtet auf die Kommentare der Wachen). Müsst Ihr dennoch partout an einer Wache vorbei, versucht, einen gezielten Pfeil in den Hals oder Kopf zu schießen, damit der Unhold sofort darniederliegt.

Regel 5: Geht in aller Ruhe zu Werke und überstürzt nichts.

Ein Meisterdieb zu sein, heißt vor allem, kreativ zu sein. Versucht nicht, stumpfsinnig immer wieder an derselben Stelle in einen Raum vorzudringen, wenn es immer wieder fehlschlägt. Haltet lieber Ausschau nach anderen Möglichkeiten, sucht Winkel und Schächte, die Euch zwar auf Umwegen, aber sicher ans Ziel bringen können.

Regel 6: Ihr seid des Schreibens mächtig – also macht Euch gefälligst Notizen.

Ihr besitzt ein gutes Kartenwerk und einen Kompass. Damit seid Ihr in der Lage, Euch jederzeit zurechtzufinden. Markiert Euch sichere Stellen für einen eventuellen Rückzug, so Ihr denn verfolgt werdet. Schreibt Euch auch auf, wo sich Geheimgänge auftun.

Regel 7: Ihr müsst wissen, was Euere Gegner tun, also beobachtet.

Verständlicherweise ist Diebesgut immer gut bewacht. Aber ein Dieb ist schlauer als alle Wachen, prägt Euch die Marschrouten von Wachen ein, nutzt Zeitfenster, um unbemerkt vorbeihuschen zu können, nehmt den Tölpeln Schlüssel und Gold im Vorbeigehen ab. Keine Sorge, Ihr könnt Euch den Burschen ziemlich nähern – Ihr müsst dabei nur im Verborgenen bleiben.

Regel 8: Hinterlasst keine Spuren – beseitigt übertölpelte Wachen.

Wenn Ihr den Prügel oder einen tödlichen Pfeil erfolgreich eingesetzt habt, seht zu, die leblosen Körper in dunklen Ecken zu verstecken, damit andere Wachen nicht auf Euer Eindringen aufmerksam werden. Vergesst nicht, sie zu durchsuchen, an ihren Gürteln hängen oft Schlüssel oder prall gefüllte Geldsäckel.

Wohlan, so versucht nun Euere ersten Schritte in unserem Schattengewerbe.



Fast wie in einer Sardinenbüchse liegen die übertölpelten Wachen in der Stube.





Hinter dem Durchgang (A) befinden sich ein Seilpfeil und ein Hebel an der Wand. Damit ist es Euch möglich, den Geheimgang (B) auf dem Balkon zu öffnen und auf denselbigen hochzuklettern. So gelangt Ihr ins Büro des Sheriffs.

nächste Mission mitnehmen. Auch müsst Ihr nicht sparsam mit der gekauften Ausrüstung umgehen, da auch davon nichts für die nächste Aufgabe aufgehoben wird.

Bringen die käuflichen Tipps etwas?

Der Informationsgehalt der Tipps im Laden ist nicht immer seinen Preis wert. Macht es Euch einfach, indem Ihr die Notiz zunächst erwerbt, den Inhalt lest und merkt und danach einfach den vorigen Spielstand ladet. So spart Ihr etwas Geld.

Was ist wichtiger, alles Gold oder das Missionsziel?

Wohlan, es liegt allein in Euerem Gutdünken, wie Ihr die Sache angehen wollt. Wer wirklich alle versteckten Extras (Secrets) und jedes einzelne Goldstück finden will, wird wesentlich mehr Zeit investieren und sich auch mehr Gefahren aussetzen müssen. Wie auch immer Ihr Euch entscheidet, bedenket: Wenn alle Ziele erfüllt sind, ist der Auftrag automatisch beendet und Ihr könnt Euch nicht weiter nach Schätzen umsehen.

Handwerkszeug

Zur Ausübung Eueres dunklen Geschäftes könnt Ihr auf ein reichhaltiges Arsenal nützlicher Gegenstände und Waffen zurückgreifen. Der Umgang mit den diebischen Hilfsmitteln ist nicht immer leicht, nehmt Euch also genügend Zeit, den Umgang damit zu üben.

Altbekanntes

Prügel

Denkt daran, als Diebe wollen wir unbemerkt ans Ziel gelangen, der kleine handliche Schläger ist darum eines unserer wichtigsten „Werkzeuge". Habt Ihr Euch einen Wächter ausgesucht, den Ihr betäuben wollt, müsst Ihr an dessen Rückseite gelangen. Habt Acht, sobald eine Person Euer gewahr wird, könnt Ihr sie nicht mehr mit dem Prügel zu Boden schlagen.

Moospfeil

Spart Euch den Moospfeil für wirklich laute Fußböden auf. Wenn Ihr Euch über Metall- oder Kachelböden bewegen müsst, verschießt einen Moosteppich. Niemand wird Euere Schritte vernehmen.

Wasserpfeil

Nicht immer gibt es genügend Schatten in den vielen Gewölben und Räumen unserer Arbeitsstätten. Haltet Ausschau nach Fackeln oder den bläulich schimmernden Gaslampen. Diese könnt Ihr mit dem Wasserpfeil löschen, um so neue schützende Schatten zu schaffen. Gebt aber Acht, manche Wachen sind tatsächlich in der Lage, verloschene Lichtquellen wieder zu entzünden. Besonders beim Ausrüsten für die späteren Aufträge sollten diese Pfeile ganz oben auf Euerer Einkaufsliste stehen, um mit all den mechanischen Wachen fertig zu werden.

Seilpfeil

Vergesst nie, häufig und aufmerksam nach oben zu schauen. Hölzerne Balken, Vorsprünge und Ähnliches sind oft der Schlüssel zu verborgenen Zugängen oder Schatzverstecken. Das Seil vermag sogar Euer Leben zu retten, wenn Ihr auf der Flucht vor Soldaten seid, solange keine Bogenschützen dabei sind. Bleibt einfach ruhig am Seil hängen und lasst Eure Verfolger im Dunkeln tappen.

Lärmpfeil

Damit vermögt Ihr, Wachen in eine andere Richtung abzulenken. In der Regel findet Ihr aber genügend Gegenstände (Flaschen, Kisten, Teller etc.) mit denen Ihr ähnlich gut die Soldaten aufschrecken könnt. Probiert es aus, auch ein Breitkopfpfeil, der gegen Stein- oder Metallwände geschossen wird, kann für die nötige Unruhe sorgen.

Feuerpfeil

Spart Euch diese Pfeile am besten für die untoten Gegner auf. Mit ein bis zwei Treffern sollte es Euch gelingen, den unruhigen Seelen die endgültige Erlösung zu bringen.

Gaspfeil

Eine Wache steht an einem hell erleuchteten Platz mit lautem Fußboden und es gelingt Euch nicht, ihr nahe zu kommen? Kein Problem, benutzt einen Gaspfeil und die ausströmende Wolke schickt ihn ins Reich der Träume.

Breitkopfpfeil

Steht Euch der Sinn danach, einen Gegner endgültig zum Schweigen zu bringen, benutzt einen tödlichen Breitkopfpfeil. Sucht Euch eine günstige Position und zielt möglichst genau auf Hals oder Kopf. Der erste Pfeil muss auch der letzte sein, ansonsten macht der Gegner zu viel Lärm oder holt sogar noch Verstärkung herbei.

Mine

Die Wirkung einer Mine ist enorm, keine Wache überlebt den Kontakt mit ihr. Seid Euch aber dessen bewusst, dass die laute Explosion weitere Schergen aufschrecken und Euere Lage dadurch fatal werden kann.

Blitzbombe

Für den perfekten Umgang mit der Bombe müsst Ihr schon ein wenig üben. Ihr habt nur kurz Zeit, einen geblendeten Gegner zu Boden zu schlagen oder ihm zu entkommen.

Neues Werkzeug

Kamera-Auge

Selbstredend, dass Ihr von Euerem mechanischen Ersatzaugenlicht ausgiebig Gebrauch machen solltet. Es ist immer gut zu wissen, was hinter einer Ecke oder ein Stockwerk tiefer vor sich geht. Merket Euch nur gut, wo Ihr das Auge benutzt (In die Karte eintragen!), falls Ihr erst später wieder in der Lage seid, es von dort einzusammeln.

Eiltrank

Nützlich, um Verfolger schneller abzuschütteln oder im Sauseschritt einen bewachten Abschnitt pfeilschnell zu passieren.

Unsichtbarkeitstrank

Eine Wache lässt sich einfach nicht ablenken oder es gibt keinen unbeobachteten Augenblick an einer bestimmten Stelle? Dann ist genau der richtige Zeitpunkt für den Trank. Beeilt Euch aber, denn die Wirkung ist nur von kurzer Dauer.

Federfalltrank

Sollte einmal ein Sprung aus großer Höhe vonnöten sein, um zum Beispiel übellaunigen Soldaten zu entkommen, werdet Ihr mit diesem Trank wie eine geschmeidige Katze unbeschadet am Boden landen.

Flare

Gut gemeint, allerdings brennen sie sehr schnell nieder. Um sich in einem stockfinstren Raum länger zu orientieren, ist es einfacher, in den Optionen die Helligkeit (Gamma-Einstellung) hoch einzustellen.

Froschei

Nachdem Ihr diese kleinen Biester bislang nur als Gegner kennen gelernt habt, könnt Ihr sie nun selber einsetzen. Einmal geworfen, stürzen sich die kleinen Zweibeiner auf alle sich nähernden Ziele. Zwei dieser kleinen Wichte reichen aus, um einen Gegner in den Ruhestand zu schicken. Bedenket, dass Ihr die Froscheier auch werfen könnt, so lassen sich auch schwer zugängliche Wachen aus sicherer Position effektiv aus dem Weg räumen.

Efeupfeile

Dieses Utensil besitzt die Vorzüge des Euch bekannten Seilpfeils, jedoch kann diese Variante auch an Metallgittern benutzt werden und verschafft Euch somit zusätzliche Zutrittspforten.

Woher weiß ich, wie viel Gold es zu holen gibt?

Genaue Angaben über die Anzahl aller Schlösser und der Gesamtmenge des versteckten Goldes liefert der Statistikbildschirm. Leider ist er nicht während eines laufenden Auftrages abrufbar. Lasst Euch daher zu Beginn einer jeden Diebestour einmal von Gevatter Tod abholen und notiert Euch die wichtigen Eckdaten der daraufhin gezeigten Statistik. Wiederholt den Auftrag und Ihr könnt jederzeit in Eueren Notizen nachschauen, was Euch noch fehlt.

Wie weit kann ich mich den Gegnern nähern?

Abhängig von Licht und Untergrund könnt Ihr Euch fast hautnah an eine Person heranschleichen. Auch patrouillierende Wachen könnt Ihr sehr dicht passieren lassen, wenn Ihr seitlich davon im Dunklen (zum Beispiel in einem Türrahmen) reglos stehen bleibt. Es empfiehlt sich auch, die Waffen versteckt zu tragen und nur unmittelbar vor deren Einsatz zu ziehen. Auch dadurch werdet Ihr erst später von den Wachen als Bedrohung erkannt.

Was hat es mit dem Taschendiebstahl auf sich?

Wer sich die Zeit nimmt, die vielen Wachen oder Zivilpersonen aufmerksam zu beobachten, entdeckt oft Geldbeutel oder Schlüssel, die am Gürtel hängen. Es ist eine Kunst, diese zu entwenden, ohne den Gegner zu Boden zu schlagen. Achtet auch auf die Köcher der Bogenschützen, manchmal könnt Ihr frech einige Pfeile stibitzen. Denkt dabei daran, dass Euer Arm recht lang ist und Ihr Euch dazu noch vorbeugen könnt. Macht Euch dieses „Phänomen des langen Arms" auch zunutze, um Türen schon aus größerer Entfernung zu öffnen. So lauft Ihr nicht Gefahr, zu früh von Wachen bemerkt zu werden.

Wie komme ich unbemerkt an Gegner heran?

Benutzt kleine Schritte (immer nur kurz auf die Schritt-Taste drücken), um lautlos zu bleiben. Dies führt selbst auf Holz- oder Steinböden zum Erfolg. Hat ein Gegner etwas gehört (auf seine Kommentare achten), verhaltet Ihr Euch eine Weile ruhig. Schwieriger ist es mit patrouillierenden Wachen. Sucht Euch eine dunkle Ecke entlang des Marschweges aus, in der Ihr dem Gegner auflauert. Läuft die Wache an Euch vorbei, könnt Ihr Euch im günstigsten Fall einfach vorbeugen und den Prügel einsetzen. Ansonsten müsst Ihr der Wache unmittelbar hinterherschleichen. Ist der Boden dafür zu laut,



Der Schlüssel am Gürtel der Wache wandert auf wundersame Weise in die Tasche des Meisterdiebes, ohne dass der Schelm etwas bemerkt.

Das metallene Zeitalter

Die Mechanisten bescheren uns eine Reihe neuer Gefahren, die uns das Handwerk erschweren. Lernt, wie Ihr damit umzugehen habt.

Überwachungskameras

Die Apparate in Gesichtsform sind entweder an Alarmanlagen gekoppelt, die bei Euerer Entdeckung im ganzen Level Alarm schlagen, oder sie lösen örtlich vorhandene Schussanlagen aus. Manchmal ist es möglich, die Lichtquellen in einem so bewachten Raum auszulöschen, dann könnt Ihr unerkannt vorbeischleichen. Keine Sorge, die Kameras nehmen keine Geräusche wahr. Ansonsten prägt Euch die Kamerabewegung ein und schleicht auf der abgewandten Seite des Kamera-Auges vorbei. Sobald eine Kamera eine Bewegung wahrnimmt, verharrt sie kurz. Wenn Ihr Euch nun mucksmäuschenstill verhaltet, setzt die Überwachungsmaschine ihre Bewegung nach einer Weile wieder fort.



Löscht die Lampen mit Wasserpfeilen aus. So kommt Ihr an der Kamera vorbei.

Umgewandelte Wachen

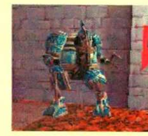
Die Wachen mit den Metallmasken verhalten sich wie ihre menschlichen Kollegen und können in gewohnter Weise mit dem Prügelwerkzeug ausgeschaltet werden.

Wachroboter

Diese kleinen Exemplare tun Euch zwar nichts, alarmieren aber ihre größeren Brüder, die Kampfroboter, wenn sie Euch entdecken. Wollt Ihr sie außer Betrieb setzen, müsst Ihr in die Rückenpartie der Wächter einen Wasserpfeil schießen, um den dampfbetriebenen Antrieb außer Funktion zu setzen. Zielt dabei auf die rot glühenden Stellen.

Kampfroboter

Die großen Kolosse sind aufgrund ihrer Fernwaffen sehr gefährlich. Sie sind aber dennoch nicht allzu schwer zu besiegen. Zwei bis drei gut gezielte Wasserpfeile in den Boiler auf dem Rücken lassen auch diese Monster zum Stillstand kommen.









Ein gutes Auge: Fast wäre der Meisterdieb an diesem Hebel vorbeigelaufen, hätte ihm sein Instinkt nicht gesagt: „Lass uns den Tisch doch mal genauer betrachten."

behelft Euch mit einem Moospfeil, so einer verfügbar ist. Entdeckt Ihr einen Gegner in Sprungweite unter Euch, geht in die Hocke und springt hinunter. Ein solcher Hüpfer verursacht keinen Lärm.

Wie finde ich all die Schätze?

Höret gut zu, um Secrets aufzustöbern, bedarf es einiger Fantasie. Zerschneidet jeden Wandteppich mit Euerem Schwerte, sucht dunkle Ecken intensiv ab und lugt unter Tische und sonstiges Mobiliar. Der Seilpfeil ist oft der Schlüssel, um gut verborgene Geheimverstecke aufzustöbern. Kleinere Schätze wie Ringe und Münzen sind besonders schwer zu erkennen. Oft müsst Ihr nahe an Möbelstücke herantreten, um solche Klunker zu entdecken.

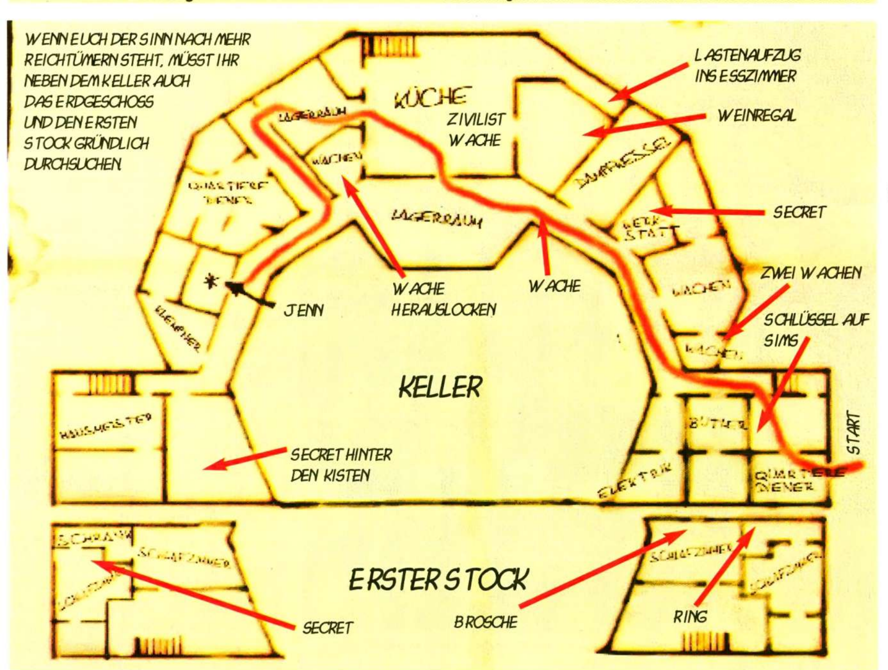
Kann ich mir ein Bild von der Lage über große Entfernungen machen?

Vergesst nicht, dass Euer Auge eine Vergrößerungsfunktion besitzt. Damit seid Ihr zum Beispiel in der Lage, aus sicherer Position die Marschrouten weit entfernter Soldaten auszuspionieren.

Ans Werk

Damit Ihr nicht sogleich bei Euerem ersten Auftrag scheitert, bekommt Ihr noch eine detaillierte Beschreibung an die Hand, mit der es Euch ein Leichtes sein sollte, den ersten Auftrag mit Bravour zu meistern.

Mission 1: Der Trauzeuge ▮ Schwierigkeit: Hart ▮ Taschendiebstahl: 10 ▮ Beute: 1295 ▮ Secrets: 3



Mission 2: Verladen ... und kasssieren

Schwierigkeit: Hart ▮ Taschendiebstahl: 12 ▮ Beute: 1605 ▮ Secrets: 13

Wie beginne ich diese Mission?
Um für diesen Auftrag die nötige Ruhe zu bekommen, schleicht einmal komplett um Gebäude A herum. Betäubt alle Wachen und stapelt sie in dunklen Ecken. Achtet auf die knarzenden Holzplanken am Boden.

Was soll ich in Gebäude A zuerst tun?
Dringt dann durch das Treppenhaus in Gebäude A ein. Macht im ersten Stock wieder eine Erkundungstour durch die Etage. Es gibt genügend dunkle Ecken und Schatten, um allen Soldaten einen tiefen Schlummer per Prügeleinsatz bescheren zu können.

Wo finde ich den Frachtaufkleber?
Den Aufkleber findet Ihr in dem Büro des Buchhalters (die kleine Halle mit der Kenn-Nummer 7732).

Kann ich die Tore nur in der Zentrale öffnen?
Ihr könnt die Hallentore auch in den kleinen Hütten rund um die Lagergebäude öffnen und müsst nicht immer in die Schaltzentrale im ersten Stock. Den Schlüssel für die Hütten könnt Ihr von Wachen stehlen.

Muss ich alle Hallen durchsuchen?
Durchsucht alle Hallen des Lagergebäudes A gründlich, um genügend Gold für das Missionsziel in die Taschen zu stecken. Natürlich gibt es in den anderen Gebäuden ebenfalls wertvolle Stücke für Eueren Geldbeutel.

Wo ist die Frachtkiste?
Die Frachtkiste, an der Ihr den Aufkleber anbringen müsst, findet Ihr in der Lagerhalle 7933.

Was hat es mit den Kistenstapeln auf sich?
Für Meisterdiebe: Klettert auf die riesigen Kistenstapel, die rund um die Lagerhallen zu finden sind. Von dort aus könnt Ihr etliche offene Behälter entdecken, in denen so manch Kleinod verborgen ist. Begebt Euch auch in den Hallen auf jeden Kistenstapel. Es gibt einige verschlossene Truhen, die ebenfalls klingende Münze beinhalten.

Diese Musikerhalle ist merkwürdig!
In der Halle des Musikers (5188) befindet sich auf dem Dach des Raumes ein Tresor. Benutzt das Horn aus dem Musikstudio und Euere Dietriche, um ihn zu öffnen.

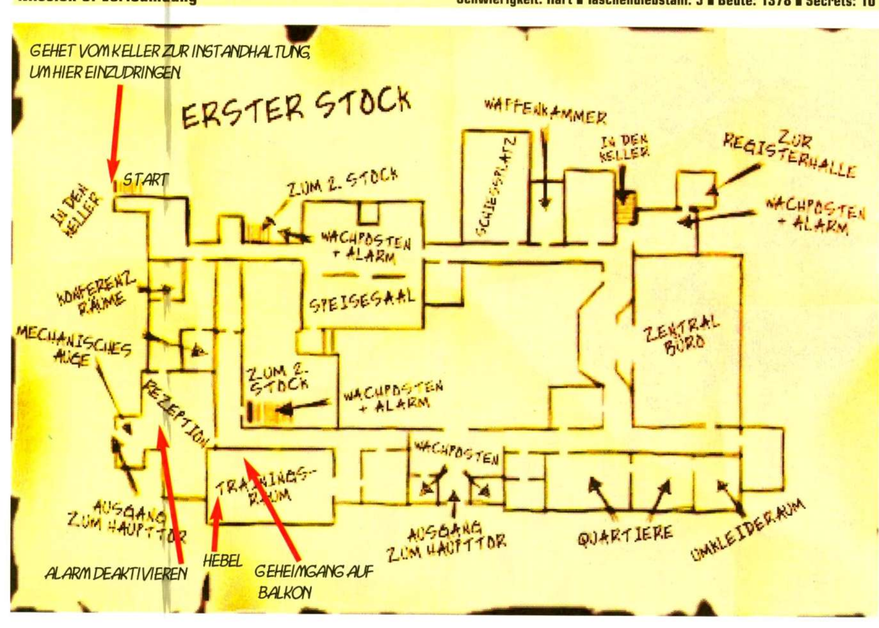
Was finde ich in Gebäude B?
Gehet über die Metallstege zu Gebäude B. Ihr könnt dort jeweils ein Dachfenster einschlagen und hinabspringen. In den Kammern darunter befinden sich ebenfalls einige verschlossene Kisten. Im Büro des Präsidenten im 3. Stock von Gebäude B müsst Ihr Euch das Bücherregal genauer anschauen. Eines der Bücher fungiert als Schalter für einen Geheimraum. Im Konferenzraum gegenüber liegen einige Münzen auf dem Tisch.

Lohnt sich ein Besuch auf dem Dock?
Sucht das Dock auf und entledigt Euch zunächst der lästigen Wachen. Der Aufpasser am Schiff lässt sich mit etwas Geschick ins Wasser locken, nun könnt Ihr zusehen, wie er jämmerlich ertrinkt. Öffnet die Frachtkiste auf dem Deck, um neben den garstigen Spinnen ein Secret zu entdecken.

Was mache ich mit dem Fernrohr?
Bewegt das Fernrohr einmal und dreht am Steuerrad, damit habt Ihr ein weiteres Secret geöffnet.

Mission 3: Verleumdung

Schwierigkeit: Hart ▮ Taschendiebstahl: 5 ▮ Beute: 1378 ▮ Secrets: 10





Kann ich die Alarmanlage deaktivieren?

Begebt Euch schnurstracks in die Rezeption. Achtet auf die Gaslampen im Flur. An der Konsole in der Mitte des Raumes könnt Ihr die Alarmanlage komplett deaktivieren.

Gibt es eine Abkürzung zum Büro des Sheriffs?

Sucht den Trainingsraum auf. In dessen hinterem Teil ist neben einem Seilpfeil ein Wandhebel, der den Geheimgang auf dem Balkon im Trainingsraum öffnet. Der Gang führt zum Büro des Sheriffs. Mit den Dietrichen verschafft Ihr Euch schleunigst Zutritt in das Büro von Lt. Hagen. Steckt das Tuch auf der Kommode in Euere Taschen.

Welches Büro muss ich aufsuchen?

Schleicht weiter in das Büro von Lt. Mosely. Dort ist der Schlüssel für die Dokument- und Schatzkammer.

Wie komme ich zur Registerhalle?

Schleicht Euch jetzt zurück in den Trainingsraum und von dort zur Treppe, die zu der Registerhalle führt. Die Wache an der Treppe schickt Ihr ins Reich der Träume.

Was finde ich in der Registerhalle?

Schaut Euch das Buch auf dem Tisch an, um an den Deaktivierungscode (4026) zu gelangen. Durch den Geheimgang in der hintersten Kammer geht es zurück in das Zentralbüro. Schleicht durch die Quartiere zum Trainingsraum und benutzt erneut den dortigen Geheimgang.

Ich bin wieder im Büro des Sheriffs!

Geht weiter zu den Inneren Angelegenheiten. Vorsicht, Ihr habt nur ein kurzes Zeitfenster, um unbemerkt an der Wache vorbeizukommen. Zeit, einen Unsichtbarkeitstrank auszuprobieren.

Was mache ich bei den Inneren Angelegenheiten?

Ein verdächtig aussehender Wandteppich mit Buchregal daneben entpuppt sich bei genauerer Betrachtung durch Euere fachmännischen Augen als Geheimgang, der zu den Beweismitteln führt.

Wie komme ich an der Kamera vorbei?

An dem Überwachungsapparat kommt Ihr einfach vorbei, indem Ihr die Gaslampen mit je einem Wasserpfeil auslöscht und durch die so entstandenen Schatten unter der Kamera hindurchschleicht. Bei den Wachen, die um den Vorraum herum patrouillieren, müsst Ihr einen Schlüssel entwenden.

Kann ich einfach so in die Schatzkammer gehen?

Deaktiviert das Sicherheitssystem mit dem Code 4026 und dringt dann in die Schatzkammer ein. Bevor Ihr den Raum mit der Geldkassette wieder verlasst, hinterlegt dort Lt. Hagens Tuch. Noch einmal müsst Ihr in Lt. Hagens Büro, um dort die Geldkassette zu deponieren.

Gibt es noch mehr zu entdecken?

Für Meisterdiebe:
Nehmt Euch die Zeit, den Keller gründlich zu durchsuchen. Die Wasserpfützen verbergen so manchen Pfeil oder auch ein Kleinod.

Was finde ich in der Leichenhalle?

Der arme Tropf in der Leichenhalle benötigt seinen vollen Geldbeutel nicht mehr, nehmt ihn also an Euch.

Gimmick

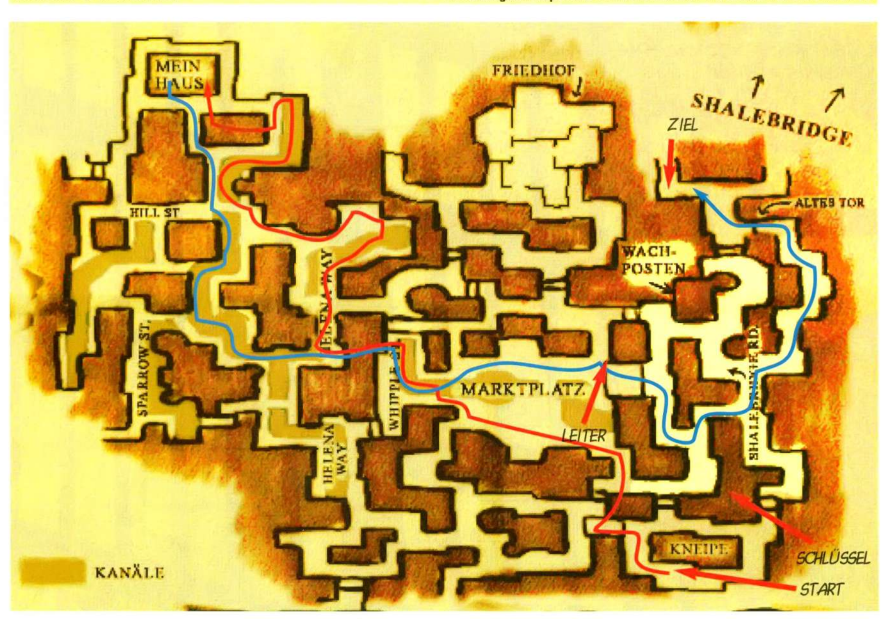
Besucht einmal die „Konferenzräume", um etwas über Euere Tat im ersten Auftrag (Der Trauzeuge) zu erfahren.

Wo finde ich noch mehr Gold?

Räume, die Ihr auf alle Fälle untersuchen solltet, sind das Zentralbüro, der Speisesaal, die Quartiere sowie alle Büros im 2. Stock. Danach sollte Euer Beutel gut gefüllt sein.

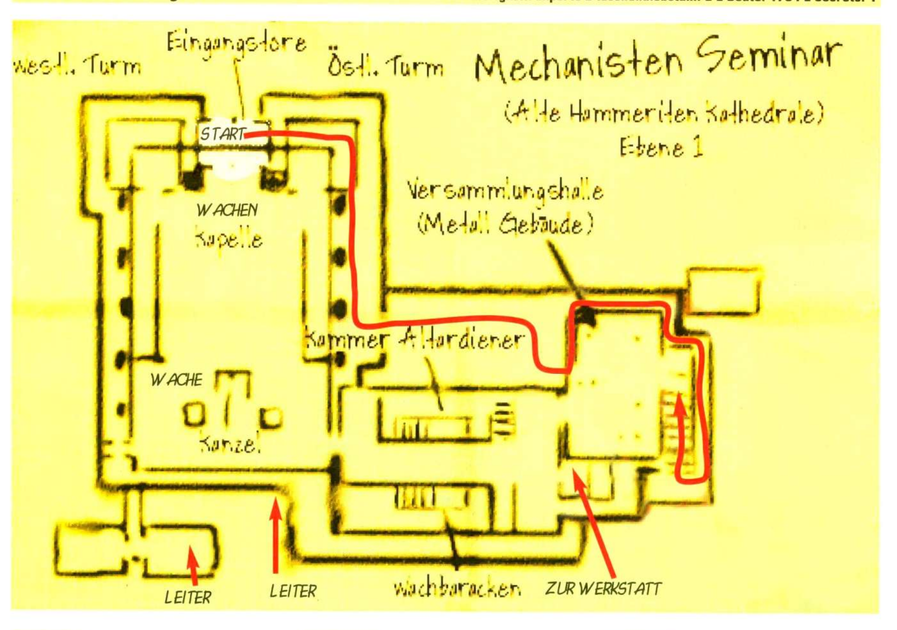
Mission 4: Hinterhalt!

Schwierigkeit: Experte ▌Taschendiebstahl: 4 ▌Beute: 1570 ▌Secrets: 0



Mission 5: Lauschangriff

Schwierigkeit: Experte ▮ Taschendiebstahl: 2 ▮ Beute: 1784 ▮ Secrets: 1



Die Metallwache stört.

Zum Geleit: Gebt acht, werte Kollegen. Um die Kathedrale wandelt eines dieser garstigen Metallmonster. Habt Ihr Euch dieser Bedrohung entledigt, schleicht Ihr auf leisen Sohlen im Dunkel in südöstliche Richtung weiter.

Lauschen

Belauscht das Gespräch zwischen Truart und Carras an der oberen Tür, da diese am einfachsten zu erreichen ist.

Wo ist der Schließfachschlüssel?

Spitzt Euere werten Ohren während der Unterredung, da Euch der Fundort des Schließfachschlüssels mitgeteilt wird. Habt Acht: Dieser Platz kann bei jedem Spiel variieren. Meine Wenigkeit musste in die oberste Etage des West-Turms vordringen, wo der Schlüssel auf einem Tisch platziert war.



Mit zwei gut gezielten Wasserpfeilen in den Boiler (rote Öffnung) wird die Maschine funktionsunfähig gemacht.

Was finde ich in den Katakomben?

Gehet von Euerem Lauschplatz weiter in westliche Richtung. Durch die Wachbaracken oder das südwestliche Nebengebäude könnt Ihr in die unteren Gewölbe gelangen. Wappnet Euch, in den Katakomben treiben zwei rastlose Geister ihren Schabernack. Es gibt aber gottlob genügend finstre Ecken und Schatten, in denen Ihr Zuflucht findet. In einigen der kleinen Seitennischen befindet sich auch wertvoller Tand, den Ihr natürlich mitgehen lasst.

Was erwaret mich in der Kathedrale?

In der Kathedrale müsst Ihr mit mehreren Wachen rechnen, sowohl in der unteren Halle als auch auf den oberen Gängen. Achtet auf die hellhörigen Böden, Moospfeile im Gepäck helfen Euch weiter.

Wo kopiere ich den Schlüssel?

Sobald Ihr den Schließfachschlüssel gefunden habt, begebt Ihr Euch wieder in den Kellerbereich. Suchet aufmerksam die Werkstatt ab. In dem kleinen Seitenraum liegen ein Spachtel und eine Wachsplatte. Damit seid Ihr imstande, einen Abdruck des Schlüssels anzufertigen.

Eine Abkürzung

Für Meisterdiebe: Mithilfe des Seilpfeils könnt Ihr über die Balkone bei den großen Türmen hochklettern.

Gibt es noch mehr Schleichwege?

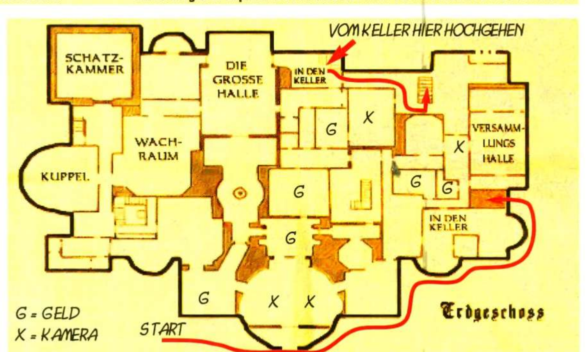
Auf der Südseite der Kathedrale befindet sich in einer dunklen Ecke eine Leiter, die nach oben zu den Wachbaracken führt. Vorsicht, dort treiben einige patrouillierende Wachen Ihr Unwesen.

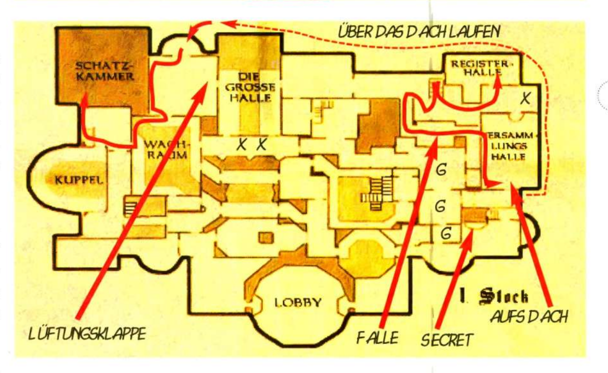


Zückt schnell einen Seilpfeil und klettert völlig unbemerkt in die obere Etage der Kathedrale.

Mission 6: Städtische Spar- und Kreditanstalt

Schwierigkeit: Experte ▮ Taschendiebstahl: 19 ▮ Beute: 2284 ▮ Secrets: 2





Wo dringe ich in die Bank ein?

Um das Bankgebäude patrouillieren drei Wachsoldaten. Schleicht Ihnen hinterher und betäubt sie mit dem Knüppel. Gehet danach zur nordöstlichen Ecke, wo Ihr durch ein Kellerfenster gefahrlos einsteigen könnt.

Was finde ich im Keller?

Orientiert Euch im Keller nach Nordwesten. Ihr werdet auf dem Weg dorthin einer Vielzahl an Wachmaschinen begegnen. Lasset Euch von den kleinen Wesen nicht entdecken, sonst rufen sie die üblen Kampfroboter herbei.

Wofür dienen die sechs Knöpfe?

Ihr müsst in der Kammer mit den sechs Schaltknöpfen alle Schalter hineindrücken, um die Verriegelung der Schatzkammertür zu lösen. Danach könnt Ihr zum Erdgeschoss weitermarschieren.

Kann ich die mechanischen Wachen überlisten?

Im Gebäude tummelt sich eine Vielzahl mechanischer Kameras und Wachroboter. Viele der Automaten lassen sich durch einen Schalter in der Nähe deaktivieren.

Gibt es eine Schaltzentrale?

Wenn Ihr den gelben Kabelsträngen folget, findet Ihr in der dritten Etage einen Schalter, der alle Kameras deaktiviert, die die Lobby in ihrem Blickfeld haben.

Wie gehe ich mit den Kameras um?

Wird eine Kamera auf Euch aufmerksam, führt keine weitere Bewegung aus, bis das gelbe Warnlicht erlischt. Wenn es wieder auf Grün umschaltet, könnt Ihr Euch wieder fortbewegen. Ihr könnt die „Augen“ auch mit einem Feuerpfeil zerstören, allerdings macht das einen gehörigen Lärm.

Kann ich mir die Lichtschalter zunutze machen?

Achtet auch auf die Lichtschalter in den Zimmern. Ihr könnt damit das Licht löschen, um Euch lebensrettende Schatten zu verschaffen.

Die Kachelböden sind so laut!

Sehr wichtig wird der Moospfeil für Euch werden. Damit seid Ihr imstande, die vielen Kachelböden (besonders in der Nähe der Schatzkammer) leise zu passieren.

Was muss ich in der Schatzkammer beachten?

Sparet Euch für den Bereich um die Schatzkammer einige Wasserpfeile auf, damit Ihr Euch der Kampfroboter erwehren könnt. Wenn Ihr es geschickt anstellt, kommt Ihr aber auch an ihnen vorbei, ohne kämpfen zu müssen.

Wo finde ich noch Geld in der Bank?

Seht Euch die beigefügten Karten genau an. Es gibt natürlich eine Menge Gold zu holen, Ihr seid schließlich in einer prall gefüllten Bank.

Stefan Weiß

Meisterhafte Abkürzung


In der Versammlungshalle könnt Ihr mithilfe eines wohl platzierten Seilpfeils die obere Balkontür erreichen.


Was für ein Ausblick – völlig unbemerkt gelangt Ihr über das Dach der Bank zur Schatzkammer.


Haltet nach dem Balkon gleich neben der Schatzkammer Ausschau und springt vorsichtig hinab.


Jetzt müsst Ihr nur noch an der Maschine vorbei. Ein Moosteppich verschafft Euch die nötige Stille.

Allgemeine Spieletipps

F1 2000

Nach der Winterpause geht es jetzt wieder rund im Formel-1-Zirkus. EA Sports liefert das passende Spiel und wir die Tipps für schnelle Runden.

Feintuning und Millimeterarbeit

Geheimniskrämerei in der Formel 1

Haben Sie schon einmal beobachtet, wie die Teams, sobald das Auto in der Garage steht, Flügel und Reifen abdecken? Dies geschieht, damit die Konkurrenz bloß keine Rückschlüsse auf Strategie und Setup ziehen kann. Der findige Jean Todt beispielsweise stellte sich in fremden Boxengassen gerne mit karierten Hosen neben die gegnerischen Fahrzeuge, um auf Fotos besser Maß nehmen zu können!

Muss ich meinen Wagen überhaupt tunen?

Der Grundstein für ein erfolgreiches Wochenende liegt im Setup. Erst die richtigen Einstellungen der einzelnen Komponenten ermöglichen Ihnen eine sichere Kurvenfahrt und die maximale Leistung auf der Stecke. Um das ideale Setup zu finden, müssen Sie allerdings ein paar Stunden pro Kurs investieren. Spätestens wenn Sie eine Dreiviertelstunde an der Spitze fahren und aufgrund eines nervösen Fahrverhaltens von der Piste kreiseln, werden Sie mehr Zeit und Mühe in die undankbare Aufgabe investieren.

Wie werden die Spoiler richtig eingestellt?

Die Aufgabe der Spoiler besteht darin, das Auto auf den Boden zu pressen, um ihm mehr Bodenhaftung in den Kurven zu verleihen. Eine höhere Bodenhaftung bedeutet, dass das Auto schneller durch die Kurven fährt und nicht so schnell ausbricht. Dieser Vorteil kostet jedoch aufgrund des erhöhten Luftwiderstandes einiges an Endgeschwindigkeit auf langen Geraden. Außerdem verschleißen die Reifen durch den Anpressdruck deutlich schneller. Die Frontflügel sollten in der Regel immer höher oder mindestens gleich hoch wie die Heckspoiler eingestellt sein, um ein Untersteuern zu verhindern. Als Eselsbrücke können Sie sich Folgendes merken: Kurse mit engen Kurven und kurzen Geraden (langsame Kurse) erfordern ein hohes Flügel-Setup und schnelle Kurse wie Hockenheim oder Monza eine niedrige Einstellung.

Wie stelle ich die Gänge optimal ein?

Den niedrigsten Gang ermitteln Sie in der langsamsten Kurve des Kurses und den höchsten Gang auf dem schnellsten Streckenabschnitt. Alle weiteren Gänge ergeben sich rechnerisch. Begeben Sie sich mit halb vollem Tank und eingefahrenen Reifen auf die Piste und achten Sie in der langsamsten Kurve auf Ihren Drehzahlmesser und die Ganganzeige. Sie sollten sich optimalerweise im ersten Gang befinden, während der Drehzahlmesser zwischen 50% und 75% anzeigen sollte. Dadurch ist gewährleistet, dass die Drehzahl nicht vollständig in den Keller sackt, wenn Sie einen langsameren Gegner vor sich haben. Den höchsten Gang ermitteln Sie auf eine ähnliche Art. Fahren Sie mit Vollgas in Richtung des schnellsten Teilstücks und achten Sie wiederum auf Gang und Drehzahl. Sie sollten sich im letzten Gang befinden und um die 75% der Drehzahl erreichen; ein wenig Reserve sollten Sie zurückhalten, da Sie im Laufe des Rennens an Gewicht bzw. Treibstoff verlieren und

Grafik-Setup

Um es gleich vorwegzunehmen: Die Hardwareanforderungen sind enorm! Selbst auf einem PIII 500/Voodoo3 müssen Sie auf sehr viel Details verzichten, um ein flüssiges Rennen zu erleben! Sparen Sie nicht an der Bildwiederholrate! Wenn es um zentimetergenaues Bremsen geht, sind Framerates unter 30 pro Sekunde gleichbedeutend mit einem spektakulären Crash.



Pentium III 500 sei Dank! Wir können zwar ohne Ruckeln das Rennen, aber leider nicht die mögliche Grafikpracht genießen.

Um das optimale Grafik-Setup für Ihr Computersystem zu ermitteln, sollten Sie zu Beginn sämtliche Details aufs Minimum reduzieren bzw. abschalten. Lediglich diese Optionen sollten folgendermaßen eingestellt sein:

- **Sichtweite: hoch**
- **Spiegel: ein**
- **Max. sichtbare Fahrzeuge: 12**
- **Auflösung: 640x480**

Starten Sie nun ein „Schnelles Rennen" und positionieren Sie sich auf Startposition 13, so dass sich alle Gegner, die angezeigt werden sollen, vor Ihnen befinden. Sobald der Start freigegeben ist, achten Sie auf die Bildwiederholrate. Unter dem jetzigen Wert wird sie nicht mehr fallen, da zurzeit noch alle Fahrer im Rennen sind und die Gegner dicht vor Ihnen stehen. Erscheint Ihnen der Bildaufbau noch extrem flüssig? Dann nehmen Sie noch folgende Einstellungen vor:

- **Auflösung: 800x600**
- **Detailstufe Entfernung: mittel**
- **Textur-Details: mittel**

Mit diesen Einstellungen haben Sie bereits einen guten Überblick über die Steckenführung und das Geschehen vor Ihnen. Sollte Ihr Pentium immer noch über ausreichend Ressourcen verfügen, so können Sie sich an Ihr bevorzugtes Feintuning begeben.



schneller werden. Die dazwischenliegenden Gänge werden so eingestellt, dass eine stetig ansteigende, aber abflachende Kurve entsteht. Jeder nächsthöhere Gang sollte also einen kürzeren Abstand als zum vorherigen aufweisen.

Wie ermittle ich die richtige Bremsbalance?

Die Bremsbalance vermeidet ein Unter- bzw. Übersteuern und sorgt für maximale Bremskraft. Ihre Einstellung hängt wiederum stark von den Flügeln und deren Anpressdruck ab. Sollten die Vorderräder an Bodenhaftung verlieren, so können Sie nicht mehr einlenken und fahren im schlimmsten Fall weiter geradeaus. Ein Übersteuern bewirkt das Gegenteil. Sie lenken nur ein wenig ein, aber die Hinterräder verlieren Haftung; dadurch dreht sich der Wagen hinten heraus und Sie werden vom Heck überholt. Bei der optimalen Bremsbalance liegt die meiste Bremskraft (zwischen 50 und 60%) auf den Vorderrädern und sowohl die Vorder- als auch die Hinterräder blockieren nahezu gleichzeitig. Wie Sie sich denken können, hat dieser Vorgang einen enormen Reifenverschleiß zur Folge, so dass Sie die Bremsbalance auf harten Reifen erkunden sollten! Mit Hilfe der Gewichtsverteilung können Sie die Bremsbalance positiv beeinflussen, sofern der Wert unter 50% bzw. über 60% liegen sollte.



Na, wenn schon, denn schon: Da die Teams häufig dieselbe Strategie wählen, herrscht zu bestimmten Zeiten Hochbetrieb in der Boxengasse.

Die richtige Strategie

Wie soll ich meine Strategie wählen?

Die Rennstrategie beinhaltet zwei grundsätzliche Punkte: Mit welchen Reifen soll man an den Start gehen und in welchen Runden und vor allem wie oft soll der Pilot zum Tanken an die Box fahren. Boxenstopp und Reifenwahl sind untrennbar miteinander verbunden! Mit welchen Reifen Sie an den Start gehen, hängt natürlich auch von Ihrem persönlichen Fahrstil, der Streckenbeschaffenheit und Ihrer Tankstrategie ab. Falls Sie es lieben, mit quietschenden Reifen um die Kurven zu rasen, sind die verschleißfreudigen Weichen nichts für Sie. Harte Reifen haben den Vorteil, dass sie länger halten, aber dafür bieten sie weniger Grip und kosten pro Runde ein paar Zehntel. Weiche Reifen – und einen damit verbundenen Zusatzstopp – sollten Sie dann wählen, wenn Sie pro Runde mindestens eine halbe Sekunde schneller fahren als auf den Hartwalzen. Über die gesamte Distanz ergibt sich somit ein Zeitgewinn von ungefähr 35 Sekunden, den Sie für den zusätzlichen Stopp benötigen. Mit weichen Reifen können Sie zudem leichter, also mit weniger Sprit an Bord, an den Start gehen. Je weniger Masse Ihr Bolide beschleunigen muss, desto schneller kommen Sie aus den Startlöchern! Sollten Sie weit vorne in der Aufstellung stehen und mit wenig Verkehr zu rechnen haben, sind weiche Reifen eine gute Wahl. Ist Ihr Startplatz aber in der hinteren Hälfte, sollten Sie eher die harte Variante wählen und den Tank gut füllen, um so lange wie möglich den ersten Boxenstopp hinauszuzögern!



Gib Gummi: Bei einer Vollbremsung zeigt sich, ob Ihre Bremsbalance gut eingestellt ist, so dass Sie nicht von der Strecke kreiseln.

Zusammenspiel der Einstellungen

Wie wirken sich die einzelnen Einstellungen aus?

Begehen Sie nicht den Fehler und suchen Sie für jede Komponente separat ein Setup! Das Setup ist ein Zusammenspiel aus den jeweiligen Einstellungen der Komponenten. Wenn Sie beispielsweise das Getriebe optimal eingestellt haben und kurz vor dem Rennen die Flügel lieber doch etwas niedriger einstellen möchten, müssen Sie auch die Gänge erneut anpassen. Da das Fahrzeug nun schneller wird, können Sie den Gängen mehr Weg gönnen. Dies bedeutet im gleichen Atemzug, dass Sie die Bremsbalance ebenfalls korrigieren müssen!

Überholen, aber richtig

Wie überhole ich?

Dass Ihre Gegner Sie nicht freiwillig vorbeilassen, liegt in der Natur des Sports. Dass Sie wiederum an jedem zweiten verdammten Sonntag genau dies vorhaben, ebenfalls. Erfreulicherweise wurden die Gegner mit einer hohen Intelligenz ausgestattet und ein Überholen erweist sich in den höheren Schwierigkeitsstufen als ein kniffliges Unterfangen. Damit es trotzdem klappt, sollten Sie folgende Überholregeln beherzigen:



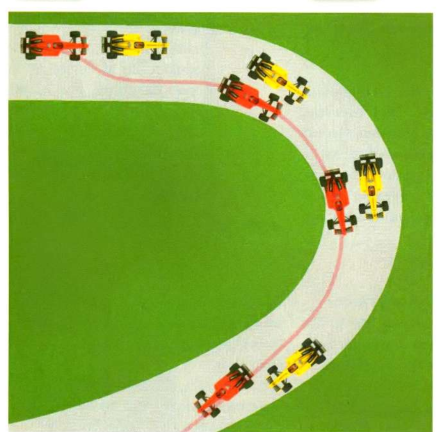
Unfrankierte Luftpost: Nicht nur ein Fahrfehler kann eine spektakuläre Massenkarambolage auslösen, sondern auch ein verwachstes Setup.

Die klassische Variante

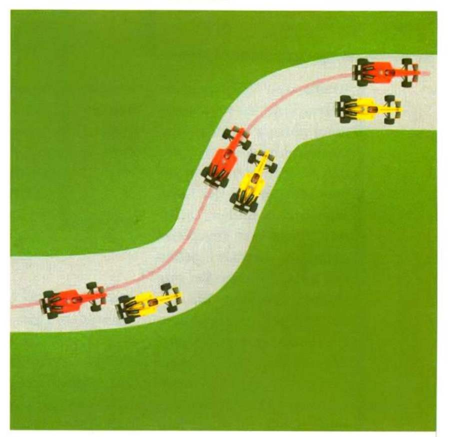
Bei der klassischen Variante, die Sie im Laufe Ihrer virtuellen Karriere wohl am häufigsten benutzen werden, saugen Sie sich vor einer langsamen Kurve in den Windschatten des Gegners. Kurz vor dem Bremspunkt, wenn Ihnen die Aerodynamik einen kleinen Geschwindigkeitsvorteil beschert, lenken Sie aus dem Windschatten in die Innenbahn ein. Bremsen Sie minimal später als Ihr Konkurrent und schieben Sie sich an seine Seite, damit er nicht mehr in die Ideallinie einlenken kann. Nun müssen Sie Ihr Lenkrad extrem stark einschlagen, um eine Kollision zu vermeiden. Schieben Sie sich auf der Innenbahn am Gegner vorbei, der zwar aufgrund des größeren Radius etwas schneller fahren kann, aber diesen Vorteil aufgrund der längeren Kurvenfahrt wieder verliert. Nachdem Sie den Scheitelpunkt passiert haben, müssen Sie bereits Ihre Fahrzeugnase vor die des Gegners geschoben haben. Falls nicht, wird der Gegner vor Ihnen aus der Kurve beschleunigen und Sie wieder nach hinten verweisen. Sollten Sie die besseren Karten haben, geben Sie frühzeitig Gas und lenken so vorsichtig in Richtung Außenbahn ein, um eine Gegenattacke zu verhindern. Je früher Sie die Ideallinie einnehmen, desto weniger Gefahr droht Ihnen von hinten. Dieses Manöver ist nur dann erfolgreich abzuschließen, wenn Sie den Bremspunkt optimal erwischen und beim Herausbeschleunigen nicht zu früh auf dem Gas stehen. Je stärker Sie das Lenkrad beim Beschleunigen eingeschlagen haben, desto schneller und stärker bricht Ihr Bolide aus. Ein Tritt auf die Bremse oder auf das Gaspedal wird bei einem Lenkradeinschlag von mehr als zehn Grad zum Lotteriespiel.

Überholen in Kurvenkombinationen

Etwas kniffliger wird es in S-förmigen Kurvenkombinationen oder Schikanen. Bevor der Vordermann in die Kurve einlenkt, sollten Sie



Nur Übung macht den Meister. Die klassische Überholvariante sollten Sie gut beherrschen, da Sie mit ihr die meisten Überholvorgänge durchführen werden.



Für Profis: Das erfolgreiche Überholen in Schikanen wird dadurch erschwert, dass Sie in kurzer Zeit zwei Mal neben einem anderen Fahrzeug die Richtung wechseln müssen.



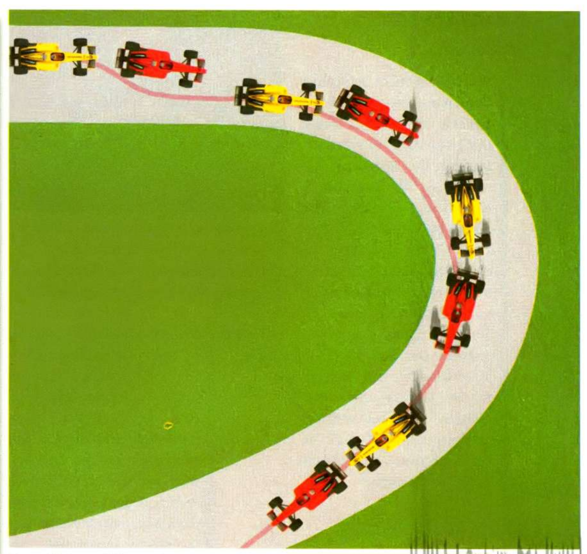
Bugs im neuen Rennstall

Auch EAs jüngster Spross bleibt nicht von unliebsamen Bugs verschont! Dass die Anzahl der ausgefallenen Fahrzeuge auf der Lenkradanzeige nicht vom Gesamtfeld subtrahiert wird, ist noch zu verschmerzen. Gravierender ist allerdings, wenn die Boxencrew Sie direkt nach Ihrem **Boxenstopp** ein weiteres Mal an die Box ruft und Sie zu spät den Stopp absagen. Nun kann es passieren, dass sich der Begrenzer plötzlich von selbst einschaltet. Bevor Sie also einen Motorschaden vermuten, drücken Sie sicherheitshalber einmal die Taste für den Begrenzer oder deaktivieren Sie die Hilfe in der Boxengasse.

Realistisch wurde das Verhalten der Kommissare umgesetzt. Erinnern Sie sich an den Windabweiser-Skandal bei Ferrari vor dem letzen Rennen der Saison 99? Auch in *F1 2000* sind manche Entscheidungen des Gremiums nur schwer nachvollziehbar. So bekommen Sie manchmal, insbesondere in Imolas erster Kurve, eine **Zeitstrafe wegen Abkürzung** aufgebrummt, wenn Sie auf der Innenseite einen Gegner überholen und nicht einmal den Asphalt verlassen!

Apropos Zeitstrafe: Kennen Sie den Unterschied zwischen einer Zeitstrafe und der schwarzen Flagge? Die Kommissare anscheinend nicht. Sobald Sie eine Zeitstrafe aufgebrummt bekommen, kriegen Sie im gleichen Moment die **schwarze Flagge** eingeblendet. Schön, wenn man sich einig ist.

Etwas überschaubarer geht es bei den Streckenposten zu. Trotz aktivierter Flaggenregel treffen Sie selbst bei Massenkarambolagen auch eine Runde später keinen gelbschwenkenden **Flaggenposten** an, auch wenn ein Auto mitten auf der Ideallinie liegen geblieben ist!



Kampflinie zu fahren, ist eine der anstrengendsten Aktionen im F1-Zirkus. Mit dem einem Auge kleben Sie im Rückspiegel, während das andere auf die Strecke schielt!

bereits zum Überholen ansetzen. Kurz vor Kurveneingang müssen Sie Ihre Fahrzeugnase bereits neben seinen Boliden geschoben haben, um ihn von der Ideallinie fern zu halten. Da Sie mit überhöhter Geschwindigkeit in die Kurve gefahren sind, müssen Sie nun stärker bremsen als Ihr zukünftiger Hintermann. Dies bedeutet zwangsläufig, dass sich Ihr Konkurrent ein wenig an Ihnen vorbeischieben wird. Glücklicherweise haben Sie in der letzten Kurve den Vorteil, dass Sie sich auf der Ideallinie und somit der schnelleren Außenbahn befinden. Während Sie nun frühzeitig das Gaspedal ins Bodenblech treten können, muss sich Ihr zähneknirschender Kollege damit gedulden, bis er die enge Kurveninnenseite gefahrlos passiert hat. Dieses Manöver ist nur dann von Erfolg gekrönt, wenn auch Ihr Nebenmann die Nerven bewahrt und nicht ins Schleudern gerät! Von Ihrem Teamchef ist Ihnen dafür ein dickes Lob sicher!

Wie verhindere ich, dass ich selber überholt werde?

Fahren Sie gnadenlos Kampflinie. Dies bedeutet, vor den Kurven dem Gegner jede Überholmöglichkeit zu nehmen, indem Sie die Ideallinie frühzeitig verlassen und genau dorthin lenken, wo Ihr Gegner Sie überholen möchte. Unter diesen Aktionen werden Ihre Rundenzeiten spürbar leiden, so dass Sie den Anschluss zur Spitze verlieren. Früher oder später wird es Ihrem Hintermann, sofern er mit mehr PS gesegnet ist, gelingen, an Ihnen vorbeizufahren. Unter Umständen ist es sinnvoller, den Gegner mehr oder weniger kampflos vorbeizulassen. Sollten Sie beispielsweise in drei Runden zum Tanken in die Box müssen, macht es keinen Sinn, zwei Sekunden pro Runde mit Kampflinien-Sperenzchen zu vergeuden, wenn Ihr Hintermann in fünf Minuten sowieso an Ihnen vorbeirast!

Peter Gunn

Die Formel 1 im Internet

Natürlich finden Sie auch aktuelle Infos zur realen und virtuellen Formel 1 im Internet. Da *F1 2000* noch sehr jung ist, werden Sie diesbezüglich nur sehr schwer fündig. Haben Sie noch ein paar Wochen Geduld und sehen Sie dann unter http://www.powies.net/F1racing nach. Bestimmt finden Sie einen Link zur aktuellen Saison aus dem Hause Electronic Arts.

Deutschsprachige Infos und Statements rund um die Welt der realen Formel 1 erhalten Sie unter http://seite1.web.de/Sport/Motorsport.

Knochentrockene, aber dafür fundierte englischsprachige Nachrichten, die auch hinter den Kulissen berichten, können Sie unter http://www.atlasf1.com/news/index.html erfahren.

Allgemeine Spieletipps

Need For Speed: Porsche

Wer träumt nicht davon, mit einem Porsche mal so richtig Gas zu geben. Mit NFS Porsche kein Problem. Wir geben Ihnen viele nützliche Fahrtipps.

Ich bin noch NFS-Anfänger. Wie schaffe ich den besten Einstieg ins Spiel?

Wählen Sie erstmal einen mittelschnellen Wagen aus den Siebzigern. Der normale Porsche 911 beispielsweise ist ein idealer Einstiegswagen. Fahren Sie nun ein schnelles Rennen. Wählen Sie die Strecke „Côte d'Azur", denn hier können Sie sowohl schnelle lange Kurven als auch enge Stellen üben. Wenn Sie erst einmal ein Gefühl für den Wagen haben, können Sie sich an den Evolution-Modus machen.

Slicks oder normale Reifen – mit welchem Pneu habe ich die beste Bodenhaftung?

Das ist nicht eindeutig zu bestimmen, doch bei den meisten Strecken helfen Ihnen die Slicks am besten, den Wagen nicht ausbrechen zu lassen und das berüchtigte Schlingern zu verhindern. In der Provence, an der Côte d'Azur, in Korsika, dem Industriegebiet oder in Monaco sind die Slicks auf jeden Fall die richtige Wahl. Im Schwarzwald funktionieren sie zwar auch, doch ein normaler Reifen hat hier leichte Vorteile. Die Bodenhaftung ist bei ihm besser. Auf Slicks verzichten sollten Sie auf jeden Fall in den Alpen, denn dort schneit es wie wild. Auf der Autobahn funktionieren Slicks trotz temporären Regens sehr gut.

Was bringt eine Fieberglasstoßstange ein?

Sie macht den Wagen leichter und damit schneller. Nachteil: Sie bricht schneller als eine normale. Unsere Empfehlung: Verzichten Sie darauf, denn je weniger Schaden Ihr Wagen aufweist, desto besser lässt er sich lenken. Außerdem hat dies den Vorteil, dass Sie nicht so viel in die Reparatur des Wagens investieren müssen und so mehr Geld für weitere Tuningmöglichkeiten haben.

Gibt es einen Trick, um in Korsika besser zu sehen?

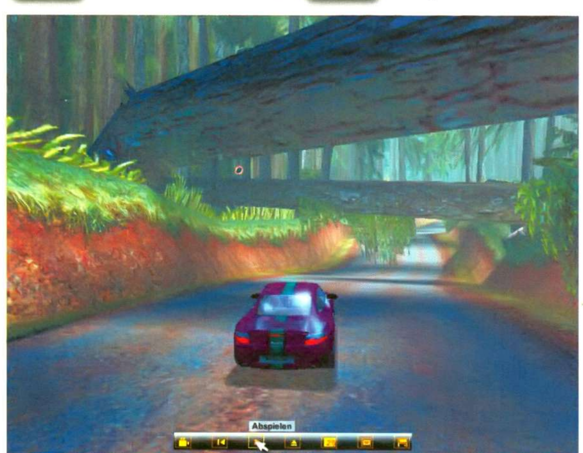
Es gibt ihn! Stellen Sie in den Anzeigeoptionen einfach die Gamma-Korrektur auf einen niedrigeren Wert bei der Korsika-Strecke, denn dann fallen die Blendungen nicht so grell aus und Sie haben einen weiteren Blickwinkel. Das Gleiche können Sie im Übrigen bei Nachtfahrten machen. Hier müssen Sie natürlich den Gamma-Wert hochschrauben. Bei einigen Strecken (wie z. B. Monaco) bietet es sich übrigens bei den Fahrten im Dunklen an, das Licht auszuschalten (Taste L), da es dort durch die Straßenbeleuchtung hell genug ist und Sie so ebenfalls einen weiteren Blickwinkel bekommen.

Welche Kameraübersicht für schnelle Zeiten?

Das hängt von mehreren Faktoren ab: Kennen Sie die Strecke aus dem Effeff, ist die Cockpitansicht ideal,

Grundlagen

- Probieren Sie in einem schnellen Rennen erst einmal einige Wagen aus, bevor Sie sich in die Rennen stürzen. So bekommen Sie ein Gefühl für das Spiel.
- Bleiben Sie auf Ihrer Fahrspur, denn der Gegenverkehr wird leicht panisch, wenn Sie auf ihn zurasen.
- Schauen Sie vor jedem Rennen (auch im Testfahrermodus) auf die Karte, um sich so schon einmal einen Überblick über die Strecke zu verschaffen. In den normalen Rennen können Sie auch eine Proberunde drehen.
- Reparieren Sie – wenn finanziell möglich – immer Ihren Wagen, da er durch die Beschädigungen schlechter zu steuern ist.
- Investieren Sie schon in der Klassik-Ära in Tuningteile, noch bevor Sie ein zweites Auto kaufen.
- Setzen Sie den Verkaufswert eines Wagen immer um einige tausend Mark höher an, als sein Wert ist.
- Autos, die Sie nach einem erfolgreichen Abschneiden bei einem Turnier nicht mehr benötigen, sollten Sie erst einmal verkaufen, um mehr finanziellen Spielraum zu haben. Später können Sie diese Wagen leicht zurückkaufen.



Fast wie der Jurassic Park mutet die Fahrt durchs Unterholz des Schwarzwaldes an. Wer hier nicht driften kann, verliert das Rennen auf jeden Fall.



denn so haben Sie ein echtes Fahrfeeling. Üben Sie noch auf einer unbekannten Strecke, kann es sinnvoll sein, eine der Kamerapositionen auszuwählen, bei denen man den gesamten Wagen aus der Verfolgersicht erblickt. So sehen Sie nämlich am meisten von der Strecke und können sich auf Kurven weit vorher einstellen. Ein Mittelding aus beiden Variationen ist die Stoßstangenansicht. So sehen Sie relativ viel von der Strecke, haben aber auch noch das Simulationsfeeling.

Automatik oder manuell: Welche Getriebeart soll ich wählen? Bringt manuelles Schalten Vorteile?

Seit jeher sind PC-Fahrer, die manuell schalten, Schaltmuffeln ein kleines Stück voraus. Dies ist auch bei *NFS Porsche* so, doch der Abstand ist deutlich geringer geworden. Die KI ist derart ausgefeilt, dass die Schaltvorgänge des PC mittlerweile denen des menschlichen Spielers nahezu in nichts nachstehen, so dass man diesmal getrost aufs Schalten verzichten kann. Die manuelle Gangschaltung bringt nicht mehr als drei, vier Sekunden ein, lenkt den Fahrer aber zusätzlich ab. Gerade Anfänger sollten auf jeden Fall auf Automatik setzen.

Wenn Ihnen einige Sekunden zur Bewältigung eines bestimmten Streckenabschnittes fehlen, sollten Sie es jedoch vielleicht doch einmal mit der Handschaltung probieren.

Der Gegenverkehr kracht immer panisch in meinen Wagen. Was mache ich falsch?

Wahrscheinlich fahren Sie zu weit auf der Gegenfahrbahn. Das nämlich bewirkt bei den entgegenkommenden Autos panische Reaktionen. Sie wechseln wild die Spur und rasen so fast unweigerlich in Sie hinein. Am besten versuchen Sie auf der rechten Spur zu bleiben, zumindest wenn Sie Gegenverkehr erblicken.
Eine weitere Möglichkeit für unbarmherzige Crash-Aktionen der anderen Fahrer ist, dass diese durch die Sirenen der Polizei auf Sie als Gesetzesbrecher aufmerksam geworden sind und nun versuchen, ein guter Bürger zu sein und Sie zu stoppen. Grundregel: Schnell weg von der Polizei! Wenn Sie die Sirenen nicht mehr hören, ist auch der Gegenverkehr nicht mehr aggressiv.

Die Polizei ist viel aggressiver als jemals zuvor in Need for Speed ...

Augen zu und durch! Sie müssen versuchen, so schnell wie möglich aus dem Blickfeld der Cops zu kommen. Wenn Sie keine Sirenen mehr hören, sind sie nicht mehr hinter Ihnen her. Oft wird es sehr eng, wenn Sie mit Höchstgeschwindigkeit an den Schutzmännern vorbeirasen wollen. Eine gute Taktik ist hier, kurz vor dem Polizeiwagen abzubremsen und so lange hinter ihm zu bleiben, bis sich eine sichere Lücke öffnet. Dann durchrasen und schnell weg!

Die Reparaturen kosten eine Menge Geld. Wann kann ich denn mal eine Reparatur auslassen?

Wenn tragende Teile wie Kotflügel, Reifen etc. beschädigt sind, müssen Sie unbedingt Ihren Wagen nach einem Rennen in die Werkstatt schicken. Mit einem beschädigten Auto, das sich dadurch auch noch schlechter steuern lässt und mies auf der Strecke liegt, haben Sie im nächsten Rennen keine Chance. Ist das Dach oder die Windschutzscheibe beschädigt, können Sie schon einmal eine Reparatur auslassen, wenn das Geld gerade knapp ist.

Der Wagen bricht immer aus, wenn ich in die Eisen steige. Was mache ich falsch?

Wildes Bremsen wird bei *NFS* vor allem bei den älteren Porschemodellen gnadenlos bestraft. Ohne ABS ist bei einem beherzten Druck auf die Bremstaste ein satter Dreher die Folge und auch mit dem Antiblockiersystem sollten Sie nur sanft bremsen. „Anbremsen" nennt das der Fachmann und damit ermöglichen Sie Ihrem Wagen auch ein tolles Driftverhalten.

Darf ich wirklich keinen Kratzer an den zu überführenden Wagen im Werksfahrer-Modus zulassen oder ist der Porsche-Test-Leiter da großzügig?

Nun, was würden Sie machen, wenn Sie auf Ihr neues Auto warten und es verschrammt geliefert bekommen? Ausflippen selbstverständlich. So verhält es sich (fast) auch bei *NFS Porsche*. Wenn Sie einen Crash bauen, ist eine Überführungsmission unweigerlich gescheitert. Eine kleine Ausnahme gibt es: Manchmal ist es möglich, mit der Wagenseite an einer Wand entlangzuschrammen, ohne dass das Schadensmodell von *NFS* „merkt", dass Sie diesen kleinen Fauxpas begangen haben. Bei Frontalzusammenstößen ist aber Hopfen und Malz verloren.



Bleiben Sie auf Ihrer Straßenseite, denn die entgegenkommenden Fahrzeuge reagieren sehr panisch, wenn Sie auf ihrer Fahrbahn fahren. Unberechenbare Schlenker sind die Folge, Unfälle nicht selten.



Sie können in den Alpen über das gefrorene Wasser an dieser Stelle fahren, um so einige Meter abzukürzen. Hoffentlich haben Sie keine Slicks für diesen Parcours aufgezogen.



In Korsika können Sie hier abkürzen, indem Sie durch den Tunnel fahren. Vorsicht: Im Tunnel ist es stockdunkel. Licht hilft kaum, eher schon die Erhöhung des Gammakorrektur.

Darf ich im Werksfahrer-Modus die auf den Parcours aufgestellten Hütchen umfahren oder nicht?

Das kommt darauf an. Bei einem Slalom müssen Sie sie stehen lassen, während Sie bei der Rallyefahrt jedes einzelne Hütchen erwischen müssen. Grundsätzlich hören Sie einen positiven Quittungston, wenn eine Teilaufgabe erledigt wurde.

Schöne neue Vielfalt – eine kleine Streckenübersicht:

Mehr als zwölf verschiedene Strecken warten in *NFS Porsche* auf Sie. Wir haben sie alle für Sie bereist und nennen einige Charakteristika.

Frau Holle lässt grüßen – Racing in den Alpen

In den Alpen schneit es nach einigen Kilometern wie bei Frau Holle. Nutzen Sie die Regenreifen. Gleich nach dem Start warten tückische Serpentinen auf Sie. Fahren Sie vorsichtig, sonst verlieren Sie schon hier das Rennen. Die Abzweigung am Ende können Sie je nach Laune benutzen.

Sommer, Sonne, tödliche Kurven – Korsika

Grell scheint die Sonne in Korsika, weshalb Sie nicht weit sehen können. Die Strecke ist recht kurvig und sollte vorher geübt werden. An der ersten Abzweigungsmöglichkeit sollten Sie nur rechts fahren, wenn Sie nichts schockt, denn im folgenden Tunnel ist es fast stockdunkel. Slicks sind angesagt!

Fast wie im Jurassic Park – der Schwarzwald

Tief in den Schwarzwald geht es auf dieser Etappe. Ziemlich zu Anfang gelangen Sie auf einige Bauernfelder. Fahren Sie dort unbedingt auf der Straße, da die hellbraunen Felder Ihre Fahrt sehr bremsen. Nach der Fahrt durch das Unterholz können Sie aber wieder abkürzen, indem Sie die Kurven über die Seitenstreifen schneiden.

Tempolimit ade – die Autobahn

Auf der Autobahn gibt es nur eins: Highspeed ohne Kompromisse. Nehmen Sie hier einmal den 911 GT1 und Sie wissen, was wir meinen. Zwar gibt es auf der Autobahn unzählige verschiedene Wege durch die vielen Autobahnkreuze, doch welchen Sie nehmen, ist letztlich egal. Trotz des Regens sollten Sie Slicks wählen. Vorsicht vor der engen Durchfahrt durch die Mautstation und den sich zweiteilenden Tunnel kurz dahinter.

Kleine Stadtrundfahrt mit Hindernissen – die Auvergne

Eine malerische mittelalterliche Innenstadt erwartet Sie auf dieser Strecke, wenn Sie falsch abbiegen! Nehmen Sie lieber den Weg um die Innenstadt herum (immer rechts halten). Besonderen Spaß macht es übrigens, die Hydranten zu „plätten" und im Rückspiegel zu sehen, wie die Wasserfontänen aus dem Boden schießen.

Schwarzwald: Hier müssen Sie aufpassen, dass Sie auf der Straße bleiben, da der Sandrand Ihre Fahrt zu sehr bremst. Ansonsten können Sie über Stock und Stein rasen.



Achten Sie auf dem Autobahnkurs auf die Mautstelle. Hier wird es besonders eng. Ebenso ist der nachfolgende Tunnel äußerst tückisch, da er abrupt verzweigt.





Der Formel-1-Kurs in Monaco erfreut das Raserherz gleich auf fünf Etappen. Trotz der engen Straßen können Sie auf diesen Strecken richtig Gas geben.

Futuristisches Ambiente – die Industriezone

Ein recht gerader Nachtkurs, der mit Slicks gefahren werden sollte. Hier gibt es viele Highspeed-Passagen, aber auch verschiedene Möglichkeiten, ans Ziel zu gelangen. Licht nicht vergessen!

Die Formel 1 lässt grüßen – die Monte-Carlo-Kurse

Gleich fünf Etappen gilt es in Monaco zu bestehen. Dabei sind es immer die gleichen Kurse mit leichten, aber unwesentlichen Veränderungen und verschiedenen Start- und Zielpunkten. Der Stadtkurs ist eng, trotzdem schnell und vor allem dunkel. Also, Licht an (oder Gammakorrektur rauf) und auf ins Getümmel. Achtung: Fahren Sie die beiden Rampen an den Seiten der Hauptstraße nur hoch, wenn Sie Plätze im Kampf mit vielen Gegnern gutmachen wollen. Haben Sie freie Bahn, sollten Sie unten fahren. Auch hier gibt es nur einen Reifentyp: Slicks!

Drifters Paradise – die Côte d' Azur

Die ideale Strecke, um mit seinem Wagen in den Kurven zu driften, ist die Côte-d'Azur-Etappe. Die vielen Kurven sind recht leicht mit ordentlichem Drift zu bewältigen. Bremsen fällt an vielen Stellen fast aus. Wenn Sie in die Stadt kommen, halten Sie sich rechts und fahren Sie auf den Planken des Hafens. Hier haben Sie keinen Verkehr zu befürchten. Slicks sind Pflicht.

Schnell mal durch Frankreich – die Normandie

Bei der ersten Abzweigung sollten Sie rechts fahren, später in der Industrieanlage ebenfalls rechts herum. Es gibt viele langgezogene Kurven und lange Geraden, so dass Geschwindigkeiten über 200 km/h kein Problem sind. Ein insgesamt einfacher Kurs.

Über Stock und Stein – die Pyrenäen

Ebenfalls einfach zu fahren ist dieser Kurs. Gleich zu Beginn gibt es eine Kreuzung. Wenn Sie links fahren, ist der Weg länger, dafür ist die Strecke ungleich einfacher. Rechts gibt es einige unangenehme Kurven. Ansonsten sollten Sie jedoch Highspeed fahren.

Thorsten Seiffert

Ersatzteile für jedermann

Die Tuning-Ersatzteile sind der Schlüssel zum Sieg bei jedem Rennen. Fahren Sie mit einem neuerworbenen Wagen ohne Tuningteile, sind Sie nahezu chancenlos. Kaufen Sie stets leistungssteigernde Ersatzteile. Die Sportbremsen beispielsweise ermöglichen ein präziseres Bremsen und wirken Ausbrüchen entgegen, während Goodies wie der Hochleistungsfilter (Leistungszuwachs von satten 10 PS) oder der Spezialauspuff (bis zu 15 PS mehr) den Wagen effektiv schneller machen. Für die unterschiedlichen Strecken gibt es auch unterschiedliche Möglichkeiten, den Wagen zu tunen. Fahren Sie auf einem engen, kurvigen Kurs wie der Auvergne, können Sie mit einer „harten Domstrebe" das Schlingern des Wagens in den Kurven reduzieren und mit einem Getriebe mit engem Übersetzungsverhältnis eine bessere Kurvenbeschleunigung erzielen. Auf Hochgeschwindigkeitsparcours wie der Autobahn sollten Sie jedoch nicht darauf setzen. Auf diesem Kurs ist es vielmehr sinnvoll, eine superleichte Schwungscheibe einzusetzen, da sie eine bessere Beschleunigung verspricht (bei Steigungen aber Geschwindigkeitsverlust zur Folge hat). Je mehr Ersatzteile Sie in der Garage liegen haben, desto mehr Möglichkeiten haben Sie, die Rennen zu gewinnen.



Nächste Möglichkeit rechts bitte! In der Normandie sollten Sie gleich zu Beginn den Weg nach rechts einschlagen.



Stadtraser! Auf dem Pyrenäen-Kurs können Sie mit rund 200 km/h in diese Kurve zur Stadteinfahrt rasen.

Komplettlösung, Teil 1

C&C 3: Feuersturm

Kane ist tot. Doch der Kampf um das Tiberium ist noch nicht vorbei. Im ersten Teil unserer Komplettlösung führen wir Sie durch die GDI-Missionen.

GDI



Haftdrohnen

Mit den Haftdrohnen können Sie unbemerkt feindliches Territorium aufklären. Einfach in einem unbemerkten Augenblick in den Boden „pflanzen" und warten, bis ein gegnerisches Fahrzeug darüberfährt. Die Drohne heftet sich nun an das Fahrzeug an und fährt mit. Besonders bei Sammlern lohnt sich der Einsatz, da diese immer wieder zur Raffinierie zurückkehren – und die liegt meist in der Nähe der Basis.



Mobile E.M.-Pulskanone

Die mobile E.M.-Pulskanone funktioniert genauso wie das Gegenstück in Gebäudeform. Sie ist zwar nur leicht gepanzert, dafür aber recht schnell. Wenn Sie einen Verband feindlicher Fahrzeuge erkennen, schnell die Pulskanone dort hinfahren und aktivieren. Die gegnerischen Fahrzeuge können sich jetzt weder bewegen noch schießen und Sie haben Zeit, sie mit Ihren eigenen Truppen auszuschalten. Übrigens: Die Pulskanone zwingt unterirdische Einheiten zum Auftauchen.



Mobile Waffenfabrik

Durch die mobile Waffenfabrik können Sie Einheiten direkt an der Front nachproduzieren. So müssen Sie nicht mehr auf langsame Fahrzeuge oder Truppen warten, bis Sie endlich beim Gegner angekommen sind. Leider ist er nur dürftig gepanzert und sollte unbedingt Begleitschutz erhalten.



Moloch

Der Moloch besitzt eine sehr hohe Reichweite und kann daher schon auf Gegner feuern, auf die Ihre anderen Truppen noch gar nicht reagieren. Wie die Artillerie bei der Bruderschaft von NOD muss auch der Moloch in Stellung gebracht werden. Mankos: Die Schussfrequenz ist recht niedrig und für den Nahkampf ist er ungeeignet. Er trifft nur sehr ungenau und ist schlecht gepanzert.



E.M.-Pulskanone

Die stationäre E.M.-Pulskanone hat in den „Feuersturm"-Missionen eine neue und auch noch recht praktische Funktion dazugewonnen. Sie kann jetzt auch diejenigen NOD-Einheiten aufspüren, die sich unter der Erde bewegen, und sie gleichzeitig zum Auftauchen zwingen.

NOD



Cyborgmäher

Leider ist der Cyborgmäher nicht besonders stark gepanzert und auch nicht sonderlich schnell. Dafür lehrt die Mischung aus Infanterieeinheit und Fahrzeug den feindlichen Bodeneinheiten mit seinem Netzwerfer das Fürchten. Im Kampf gegen gegnerische Fahrzeuge erweist sich der angebrachte Raketenwerfer als recht nützlich.



Faust von NOD

Auch die Bruderschaft von NOD verfügt über eine mobile Waffenfabrik. Leider konnte sie die Technologie in Sachen Panzerung nicht verbessern: Auch die Faust von NOD sollte immer mit ein paar Begleittruppen vor gegnerischen Angriffen geschützt werden. Außerdem müssen Sie ebenfalls viel Tiberium ernten, bevor Sie sich die mobile Waffenfabrik leisten können.



Haftdrohnen

Wie die GDI hat auch die NOD dieses Spionagewerkzeug entwickelt. Einfach auf eine häufig befahrene Wegstrecke setzen und warten, bis das gegnerische Fahrzeug darüberfährt. Sie heftet sich an die Wagenunterseite und sendet Daten über die Umgebung an den eigenen Radar zurück.



Mobiler Stealthgenerator

Mithilfe des mobilen Stealthgenerators können Sie jetzt auch Einheiten außerhalb der Basis bzw. der Reichweite des stationären Generators tarnen. So können Sie der GDI immer wieder eine böse Überraschung bescheren: Führen Sie den mobilen Stealthgenerator bei jedem Angriff im Truppenverband mit. Achtung: Der Radius ist kleiner als bei dem Gebäude, also können Sie auch weniger Einheiten unterbringen.



In der letzten GDI-Mission lernen Sie NODs Geheimwaffe kennen.



Mission 1: Bergung des Tacitus



1. Über die Straße und das große Tiberiumfeld zur abgestürzten Kodiak vorarbeiten und mit den Ingenieuren reparieren.
2. Ein paar Einheiten zurücklassen (X): An dieser Stelle errichtet NOD Bauhof und Kaserne. Sobald diese Gebäude auftauchen, sofort zerstören.
3. Mit den restlichen Einheiten den Weg zur Evakuierungszone freimachen und dann LKW dorthin bringen.

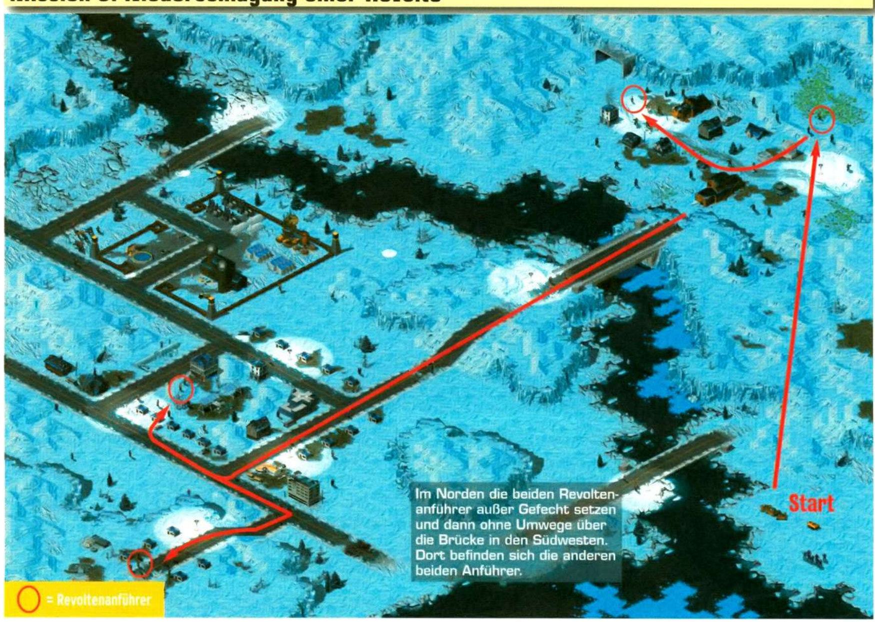


Mission 2: Evakuierung von Zivilisten

= LKW (medizinische Versorgung)

1. Retten Sie die zivile Bevölkerung vor den tiberischen Lebewesen. Geben Sie den Zivilisten Begleitschutz zum Rettungslandeplatz. Dort werden sie von einem Transporter abgeholt.
2. Stationieren Sie immer ein paar Einheiten innerhalb Ihrer Basis: Im Laufe der Mission greifen immer mehr dieser Lebewesen Ihre Basis an. Geben Sie vor allem auf den Sammler Acht. Er ist ein beliebtes Angriffsziel.

Mission 3: Niederschlagung einer Revolte



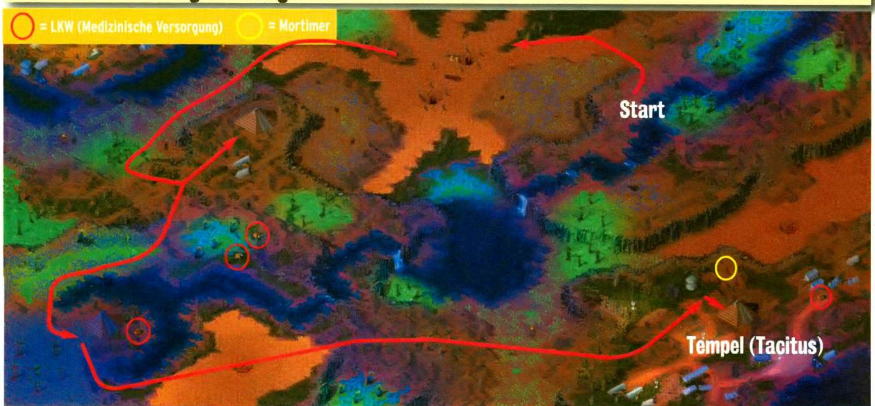
Mission 4: Im Zentrum des Feindes



1. Am Startpunkt eine Basis errichten und so schnell wie möglich nach Norden vordringen. Dort die feindlichen Gebäude, die Brücke und dann die Forschungseinrichtung zerstören. Die Wissenschaftler in Sicherheit bringen.
2. Die zweite Brücke weit im Westen ebenfalls zerstören. Jetzt kann NOD keinen Truppennachschub mehr erhalten. Setzen Sie die Wissenschaftler und ein paar Bodentruppen mit dem Amphibien-BMT über.
3. Schicken Sie jeweils einen der Wissenschaftler zu einer der Kontrollstationen, um die Laserbarrieren zu deaktiveren. Nach und nach die Basis mit Titanen einnehmen und Cabals Kern zerstören.

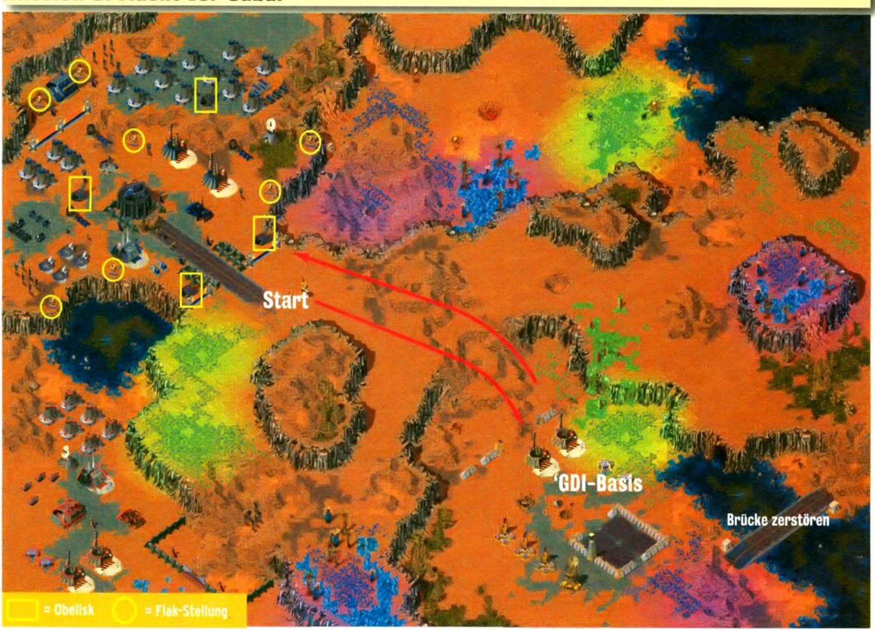


Mission 5: Der Tag des Dogmas



1. Zu den ersten „Sektenmitgliedern" im Nordwesten vorstoßen. Den Moloch dabei etwas zurücklassen: Hält er sich zu lange auf den orangefarbenen Pflanzentrieben, explodiert er. Mit dem Ghoststalker die „Gläubigen" ausschalten und die Wurzel der orangefarbenen Pflanzen zerstören.
2. Bis zum dritten Tempel vorarbeiten und die LKWs zerstören. In ihnen verbirgt sich medizinische Versorgung, die Sie in dieser Mission gut gebrauchen können. Den Ghoststalker immer nahe beim Doktor halten, damit er bei Verletzungen wieder geheilt wird.
3. Mortimer befindet sich nahe des Tacitus-Tempels. Er ist der Anführer der Sekte. Wenn Sie ihn (am besten mit dem Moloch) töten, stürzen sich seine Anhänger in den Selbstmord.
4. Den Tacitus aus dem Tempel holen und vom Transporter abholen lassen.

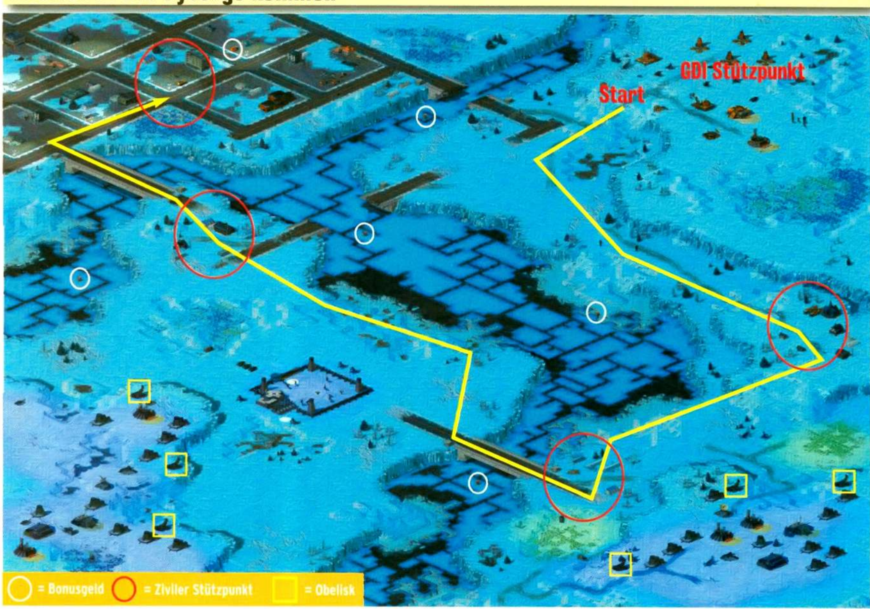
Mission 6: Flucht vor Cabal



1. Ziehen Sie sich mit Ihren Truppen so schnell wie möglich in die halb zerstörte GDI-Basis zurück. Schicken Sie Dr. Boudreau zum Flugplatz. Dort wird er von einem Transporter abgeholt und in Sicherheit gebracht.
2. Zerstören Sie die Brücke und errichten Sie am Eingang der Basis RGB-Werfer, um die Basis gegen die regelmäßigen Angriffe etwas abzusichern.
3. Der NOD-Stützpunkt im Nordwesten lässt sich am einfachsten mit einer Armee Titanen zerstören. Decken Sie mit der mobilen Sensoreinheit verborgene Einheiten und Gebäude auf.

C

Mission 7: Die Cyborgs kommen



1. In jedem Dorf bekommen Sie Unterstützung in Form von Infanterie-Truppen und einem Sammler. Vorsicht: Keine feindlichen Einheiten aufmerksam machen!
2. In der Stadt erhalten Sie ein mobiles Baufahrzeug. Fahren Sie es möglichst unbemerkt zum halb zerstörten GDI-Stützpunkt im Nordosten und errichten Sie dort eine Basis.
3. Stellen Sie eine Truppe aus Titanen und einer mobilen Sensoreinheit zusammen und greifen Sie die Basen im Südosten und Südwesten an.

Mission 8: Produktionspause



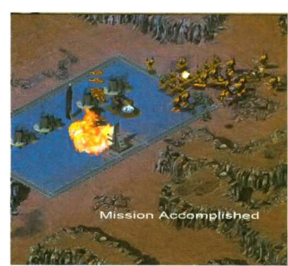
1. Die Obelisken umgehen und den Stützpunkt von hinten angreifen. Die Einheiten sind größtenteils defensiv. Nehmen Sie mit infizierten Cyborgs die Kommunikationszentrale ein und errichten Sie eine Basis.
2. Die Brücke im Südosten zerstören, damit von dort keine feindlichen Truppen mehr einfallen können.
3. Mit einer Truppe Titanen (Mobile Sensoreinheit nicht vergessen) die NOD-Basis im Südwesten einnehmen.

Mission 9: Der Kern des Problems

1. Zuerst müssen Sie an den Brücken mit einigen Artillerie-Einheiten fertig werden.
2. Schnell eine Basis im Schutz des Felsmassivs errichten. Um den Schaden durch die vielen Raketenangriffe zu minimieren, hilft entweder eine großzügige Verteilung der Basisgebäude oder der Bau eines Feuersturmgenerators.
3. Beeilen Sie sich, die nördlich gelegene Basis mit Ingenieuren zu übernehmen. Errichten Sie dort eine massive Verteidigungsstellung.
4. Die Relaisstation im Norden einnehmen.
5. Überrennen Sie die südliche Basis mit Orca-Bombern und Molochen. Übernehmen Sie möglichst viele NOD-Gebäude. Besetzen Sie die zweite Relaisstation.
5. Reparieren Sie die Brücke und zerstören Sie die Raketensilos. Besetzen Sie die dritte Relaisstation. Fangen Sie den „Defender" von NOD an der Brücke ab.
6. Zerstören Sie Cabals Kern.


Der „Defender" macht alles nieder – und kommt dabei zu dieser Brücke.


Reißen Sie die Brücke ein, während der Defender darüberläuft.



Zerstören Sie noch Cabals Kern, um die GDI in den Sieg zu führen.



Erste Hilfe

Majesty

Drücken Sie während des Spiels ENTER, damit sich ein kleines Fenster öffnet. In diesem Fenster können die folgenden Cheatcodes eingegeben werden:

FRAME IT	Zeigt die Bilder pro Sekunde an.
GIVE ME POWER	Alle Zaubersprüche stehen zur Verfügung.
BUILD ANYTHING	Alles kann ohne Beschränkung gebaut werden.
VICTORY IS MINE	Sie gewinnen das aktuelle Szenario.
CHEEZY TOWERS	Die Reichweiten-Begrenzung der Zaubersprüche ist aufgehoben.
RESTORATION	Die Lebenspunkte aller Einheiten werden aufgefüllt.
REVELATION	Die gesamte Karte wird aufgedeckt.
FILL THIS BAG	Sie erhalten 10.000 Goldstücke.

Nach der erfolgreichen Eingabe eines Cheat-Codes erscheint eine kurze Bestätigungsnachricht auf dem Bildschirm.

Markus Hündgen

The Sims

Im Radio und in der Hifi-Anlage der Sims können Sie eigene Musikstücke abspielen, wenn Sie die voreingestellten Sender nicht mehr hören möchten. Ihre Musikstücke müssen dafür im MP3-Format vorliegen. Kopieren Sie einfach eine beliebige Anzahl von Musiktiteln in eines der Unterverzeichnisse des Verzeichnisses „\The Sims\Music\Stations\“. Das Verzeichnis „Classica\“ steht für den klassischen Musiksender, „Rock\“ für den Rocksender und so weiter.

Wenn Sie die alten Musikstücke wieder hören möchten, müssen Sie nur die Musikstücke aus diesen Verzeichnissen löschen. Das Spiel verwendet dann wieder die Musik von der CD.

Attila Pohlmann

Keine Strafe mehr zahlen

Wenn die Polizei oder die Feuerwehr bei Ihnen klingelt, um eine Geldstrafe einzutreiben, dann lassen Sie einfach das Kind an die Tür gehen. Der Polizist/Feuerwehrmann sagt lediglich, dass man nur im Notfall die Polizei rufen soll. Wenn hingegen ein Erwachsener an die Tür geht, muss man eine Mindeststrafe von 100 $ bezahlen.

Lennart Gudella

Teurer ist nicht automatisch auch gleich besser: Die Badewanne für 6.500 bietet einen Komfortwert von Sechs und eine Hygiene von Zwei. Die halb so teure Badewanne für 3.200 bietet dagegen einen Komfort von Acht und eine Hygiene von Zehn.

Tim Eickmann

Bilder sind eine sehr gute Wertanlage für Ihre Sims, da sie im Gegensatz zu allen anderen Objekten im Spiel nicht an Wert verlieren, sondern dazugewinnen.

Franz Einberger

Nocturne

Wenn Sie Probleme haben, eine der Episoden dieses Spiels zu schaffen, können Sie im Verzeichnis „Nocturne\System“ einige Änderungen in der Datei „Nocturne.ini“ vornehmen. Fügen Sie in dieser Datei unter dem Abschnitt „[GAME]“ Folgendes ein:

```
[Game]
Act4Code=214
Act3Code=940
Act2Code=972
Act1Code=817
LoungeSongVersion=1933
```

Jetzt kann die fünfte Episode des Spiels gestartet werden oder jeder Abschnitt der ersten vier Episoden direkt angewählt werden. Falls Sie noch gar keine Episode erfolgreich beendet haben, müssen Sie den gesamten „[GAME]“-Abschnitt einfügen.

Andrej Klippert



Einige Stellen in diesem Spiel sind sehr schwer. Mit einer kleinen Veränderung in einer Textdatei können Sie einfach den jeweiligen Abschnitt überspringen.

Trick Style

Im Optionsmenü können Sie unter „Mogeloptionen" die folgenden Cheatcodes eingeben:

citybeacons	Alle Strecken werden freigeschaltet.
iwish	Sie haben unendlich Zeit für jede Strecke.
inflatedego	Alle Fahrer haben Riesenköpfe.
tearound	Sie gewinnen jedes Rennen.

Philipp Schönnagel

Planescape Torment

Es gibt eine „geheime" Aufgabe in *Planescape Torment*. Im Laufe des Spieles treffen Sie immer wieder auf Personen, von denen Sie nach Ihrem Namen gefragt werden. Lügen Sie diese Personen konsequent an und behaupten Sie, Ihr Name wäre „Adahn". Wenn Sie das lange genug durchhalten, wird „Adahn" irgendwann in der Bar „Zur schwelenden Leiche" auftauchen. Haben Sie zu diesem Zeitpunkt einen Weisheitswert von 21 oder mehr, können Sie ihm einen magischen Dolch, einen magischen Ring und etwas Gold abschwatzen, bevor Sie ihm verraten, dass er gar nicht existiert und er wieder verschwindet.

Die folgende Liste beinhaltet alle Personen, die Sie nach Ihrem Namen fragen:
Staubmenschen (Leichenhalle), Soego (Leichenhalle), Tod-der-Namen (Stock, Nordosten), Mebbeth (Lumpensammlerplatz), Bish (Müll-Labyrinth), Alcaste (Die toten Lande), Thorp (Unterer Bezirk), Karina (Unterer Bezirk), Hamrys (Unterer Bezirk), Nordom (Modron Irrgarten), Roberta (Verdammnis).

Thilo Birger

Es gibt eine Möglichkeit, um in diesem Spiel an unbegrenzt viele Erfahrungspunkte zu kommen. Gehen Sie dazu in das Gefängnis, in dem Trias auf seine Befreiung wartet. Sobald Sie das zur Befreiung benötigte Schwert besorgt haben, treffen Sie auf einen zerrupften Engel, dessen Errettung mit 306.250 Erfahrungspunkten belohnt wird. Brechen Sie nun so bald wie möglich die Unterhaltung ab (z.B. Antworten 1-1-2) und sprechen Sie den Engel wieder an, um weitere 306.250 Erfahrungspunkte zu bekommen. Seien Sie aber vorsichtig, da das Spiel auf extrem hohe Erfahrungswerte etwas eigenartig reagiert und Ihre Kämpfer dann z.B. nur noch sehr wenig Schaden verursachen.

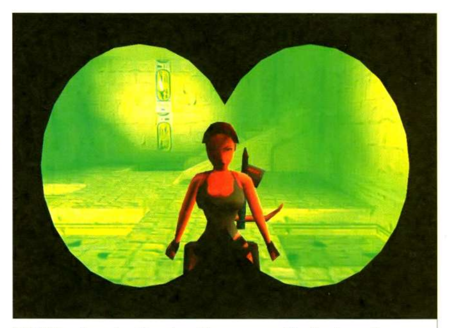
Monika Kalau vom Hofe

Tomb Raider 4

Um mit Lara einen Kopfsprung ins Wasser oder einen Hechtsprung an Land zu machen, müssen Sie gleichzeitig die Sprung-Taste, die Vorwärts-Taste und die Geh-Taste drücken. Wenn Sie nun die Tasten gedrückt halten und zusätzlich auf die Rückwärts-Taste drücken, vollführt Lara einen Salto in der Luft. Dies funktioniert aber nur, wenn der Sprung von einem hoch gelegenen Punkt erfolgt. Das sieht nicht nur eindrucksvoll aus, Lara kommt auf diese Weise auch viel schneller in die Tiefe. Sie darf für diesen Sprung aber keine Waffe oder sonstige Gegenstände in der Hand halten.

Kletterschuss:

Wenn Sie auch beim Erklimmen einer Leiter schießen wollen, müssen Sie den folgenden Bewegungsablauf ausführen:
Stecken Sie zuerst die Waffe ein, die Sie benutzen wollen. Dann springen Sie an die Leiter und halten ab diesem Zeitpunkt die Action-Taste gedrückt. Drücken Sie jetzt sofort die Sprung-Taste und kurz danach die Taste zum Ziehen der Waffe. Nun hat Lara die Waffe gezogen. Jetzt müssen Sie nur noch schnell ein wenig nach oben und unten klettern, damit sich Lara festhält und nicht mit einem Rückwärtssalto von der Leiter wegspringt. Lara schießt jetzt automatisch auf jeden Gegner, da Sie ja die Action-Taste gedrückt halten, um sich an der Leiter festzuhalten.



Mit Hilfe eines bestimmten Bewegungsablaufes kann Lara Croft zwei Waffen gleichzeitig in die Hand nehmen und mit dieser geballten Feuerkraft so gut wie jeden Gegner vernichten.

Waffen kombinieren:

Mit dem folgenden Bewegungsablauf können Sie gleich zwei Waffen auf einmal benutzen. Der Trick funktioniert aber nur mit der Schrotflinte, der Harpune, dem MP5, dem Raketenwerfer und dem Granatwerfer.
Nehmen Sie als erstes eine der oben genannten Waffen und stecken Sie diese ein. Jetzt muss sich Lara bücken und einen Schritt nach vorne krabbeln, so dass sie auf allen Vieren steht. Drücken Sie anschließend die Taste zum Ziehen einer Waffe und die Rückwärtstaste, damit Lara auf dem Boden vorwärts „hoppelt". Lassen Sie Lara nun zwei- bis drei Mal nach vorne „hoppeln" und dann wieder aufstehen. Jetzt können Sie eine weitere Waffe ziehen und sie mit der ersten kombinieren.

Julian Zembron

Der Verkehrsgigant

Mit diesem Trick können Sie die Ziele unbeliebter Missionen so weit herabsenken, dass Sie jede Mission schon nach einem Jahr Spielzeit ohne jegliche Arbeit gewinnen können.

Als Beispiel verwenden wir hier die Daten der Mission „Lahnstein":
Wechseln Sie als erstes in das Verzeichnis „VGigant\Mission" und suchen Sie dort nach einer Datei mit dem Namen der Mission, die Sie verändern möchten, in unserem Fall die Datei „Lahnstein.mis". Öffnen Sie diese in einem Texteditor wie dem Notepad von Windows. Die Datei wird wie folgt aussehen:

END_YEAR	3		
COMPANY_VALUE	1000000	1500000	2000000
COVERAGE	40	60	80
TRANSPORTED_WORK	0	0	0
TRANSPORTED_SHOP	0	0	0
TRANSPORTED_SCHOOL	0	0	0
TRANSPORTED_AMUSEMENT	0	0	0
TRAFFIC	0	0	0

Ersetzen Sie jetzt alle Zahlen außer den Nullen durch andere Zahlen. Die Zahlen der ersten Spalte jeweils durch Einsen, die der zweiten durch Zweien und die der dritten durch Dreien.

Dann sollte die Datei wie folgt aussehen:

END_YEAR	1		
COMPANY_VALUE	1	2	3
COVERAGE	1	2	3
TRANSPORTED_WORK	0	0	0
TRANSPORTED_SHOP	0	0	0
TRANSPORTED_SCHOOL	0	0	0
TRANSPORTED_AMUSEMENT	0	0	0
TRAFFIC	0	0	0

Speichern Sie die Datei ab und starten Sie die erste Mission. Jetzt brauchen Sie nach einem Jahr nur einen Firmenwert von 3 DM und eine Flächenanteil von 3%, um die Mission zu gewinnen und die nächsten 3 Missionen freigeschaltet zu bekommen. Dieser Trick funktioniert natürlich auch mit jeder anderen Mission.

Marc Trevisany

Wenn Sie ein paar Dateien verändern, können Sie im *Verkehrsgigant* jede Mission mit einem höheren Anfangskapital starten.

In den Dateien „Real_1", „Real_2", „Real_3", „Potential_1", „Potential_2" und „Potential_3" im Verzeichnis „\VGigant\ Karten" stehen für die verschiedenen Schwierigkeitsmodi die Anfangskontostände. Die „Potential"-Dateien sind für die einfachen Missionen und die „Real"-Dateien für die normalen Missionen.

Öffnen Sie die gewünschte Datei mit einem herkömmlichen Texteditor und suchen Sie nach dem Eintrag: „Initial_User_Money". Den Wert hinter diesem Eintrag können Sie fast beliebig verändern, nur allzu hohe Beträge werden im Spiel negativ.

Weiterhin können Sie in der Datei „vehicles.cfg" im gleichen Verzeichnis die Preise der verschiedenen Fahrzeuge festlegen. Auch diese Datei müssen Sie in einem Texteditor öffnen und in der entsprechenden Zeile den zwölften Wert von links verändern.

Daniel Jacobi

Anstoss 3

Aufgrund eines Programmierfehlers können Sie in *Anstoss 3* sehr schnell zu etwa 4 Milliarden DM auf dem Konto kommen. Voraussetzung dafür ist, dass Sie sich selbst um die Fanartikel kümmern und dies nicht einer Agentur überlassen. Klicken Sie auf den Menüpunkt „Fanartikel" im Menü „Finanzen" und wählen Sie dort die „Details" an. Anstatt jetzt jeden Artikel einzeln einzukaufen, nehmen Sie von jeder Sache gleich 100.000 Stück. Bestellen Sie von jedem Artikel so viel, dass das ganze Lager voll ist. Nach einiger Zeit springt Ihr negativer Kontostand dabei ins Positive um und Sie haben über 4 Milliarden auf dem Konto.

Dirk Paulsen



Mit einigen Millionen auf dem Konto können Sie die besten Spieler einkaufen und jede Meisterschaft gewinnen. Und das natürlich in voll ausgebauten Stadien.

Als Manager eines Erstliga-Clubs haben Sie die Möglichkeit, im Wettbüro auf Ihre eigene Entlassung zu wetten. Aufgrund eines kleinen Programmierfehlers erscheint immer einen Tag nach so einer Wette die Nachricht, dass Sie entlassen wurden und Sie erhalten Geld, obwohl Sie gar nicht entlassen sind.

Philipp Hölscher

Slave Zero

Drücken Sie im Spiel die Taste T, um die folgenden Codes eingeben zu können:

/goodies	Alle Waffen werden upgegradet.
/i win	Aktuelle Mission wird gewonnen.
/big ass	Beendet das Spiel.
/onass	Wirft den Spieler zurück.
/ouch	Jagt den Spieler.
/wilcox	Die Spielfigur schüttelt sich.
/3prong	Schatten werden an- und ausgeschalten.
/mission ####	Geben Sie statt #### einen der folgenden Namen an um die entsprechende Mission einzuladen:

CREDITS	**M07_C**	**M14_B**
M00_INTRO	**M08_A**	**M14_C**
M00_STARTUP	**M08_B**	**M15_A**
M01_A	**M08_C**	**M15_B**
M01_B	**M09_A**	**M15_C**
M02_A	**M09_B**	**MULTI_4_CORNERS**
M02_B	**M09_C**	**MULTI_ARENA**
M03_A	**M11_A**	**MULTI_BOXOFUN**
M03_B	**M11_B**	**MULTI_COMPLEX**
M03_C	**M11_C**	**MULTI_DELTA_FAB**
M04_A	**M12_A**	**MULTI_GRUDGEMATCH**
M04_B	**M12_B**	**MULTI_HOUSEOFCHAN**
M05_A	**M12_C**	**MULTI_JUNCTION**
M05_B	**M13_A**	**MULTI_SLAYERTON**
M06_A	**M13_B**	**MULTI_STREETS**
M07_A	**M13_C**	**MULTI_THE_TOWER**
M07_B	**M14_A**	**MULTI_TUNNELS**

Daniel Stiehler



Schwere Gegner sind in diesem Spiel in rauen Mengen vorhanden. Mit den verbesserten Waffensystemen des Cheats „/goodies" beseitigen Sie aber jedes Hindernis ohne Probleme.

Bundesliga Manager 2000

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das B2000-Symbol auf dem Windows-Desktop. In dem erschienenen Kontextmenü klicken Sie auf den Menüpunkt „Eigenschaften" und geben dort unter „Verknüpfungen" hinter dem vorhandenen Eintrag einen der folgenden Einträge an:

/alwayswin777	Ihr Team gewinnt immer mit 1:0.
/alwayslose777	Ihr Team verliert immer.
/showstat777	Spielerstatistiken werden angezeigt.
/sacked777	Sie werden rausgeworfen.
/nosackwarnings777	Keine vorherige Warnung vor Kündigung.
/cash777	Sie haben mehr Geld zur Verfügung.
/fastbuild777	Schnelleres Bauen in nur 3 Tagen.
/nolimit777	Sie verfügen über ein unbegrenztes Budget.

Zwischen dem Dateinamen und dem Parameter muss natürlich ein Leerzeichen sein.

Daniel Stiehler

NHL 2000

Wenn Sie im Saison-Modus Ihr Team um einen Topstar verstärken wollen und keinen eigenen Spitzenspieler dafür abgeben möchten, können Sie diese etwas aufwendige Methode ausprobieren. Wählen Sie einen schwachen Spieler aus (z. B. mit 60er-Wertung) und tauschen Sie ihn gegen einen minimal besseren Spieler eines anderen Teams aus. Da die anderen Teams auf einen solchen Austausch meistens eingehen, sollten Sie nach einigen Transfervorgängen einen Spieler besitzen, den Sie gegen den gewünschten Spitzensportler eintauschen können.

Christian König

Kicker Fußball Manager

Haben Sie sich nicht auch schon geärgert, dass Sie zehn Jahre lang jedes Jahr Meister werden können und trotzdem nicht das Geld haben, einen Flughafen für 300 Millionen Mark zu bauen?

Mit einem kleinen Trick schaffen Sie es doch noch: Wie Sie vielleicht schon bemerkt haben, bekommen Sie immer, wenn Sie weniger als 10 Millionen Mark haben, weitere 10 Millionen Mark von einem unbekannten Sponsor. Verfahren Sie wie folgt: Legen Sie so viel Geld für einen Monat auf die Bank, dass Sie unter 10 Millionen Mark flüssig haben. Am nächsten Tag bekommen Sie von einem Sponsor wieder 10 Millionen Mark, die Sie gleich wieder anlegen. Wenn Sie dies einen Monat lang machen, haben Sie mindestens 300 Millionen und können sich endlich einen Flughafen bauen lassen oder stärkere Spieler einkaufen.

Igor Berger

X-Wing Alliance

In der letzten Mission von *X-Wing Alliance* gibt es einen simplen Trick, um den Reaktor des Todessterns zu vernichten. Fliegen Sie sofort nach Start der Mission wieder aus dem Tunnelsystem heraus und fliegen Sie direkt vom Todesstern weg. Wenn Sie sich umdrehen, werden Sie merken, dass der Stern einfach nur ein quadratisches Bitmap ist. Fliegen Sie jetzt einfach über den oberen Rand dieser Grafik und schon können Sie geradewegs zum Reaktor fliegen und ihn vernichten. Dabei folgen Ihnen sogar Ihre Flügelmänner.

Benjamin Molitor

Rally Championship 2000

Die folgenden Cheats können Sie im Feld „Spielername 4" eingeben und damit eine Reihe genialer Bonuswagen freischalten oder den Arcade-Modus verändern.

turbo challenge	Die A8-Fahrzeuge werden freigeschaltet
world class	Die A8-Meisterschaft wird freigeschaltet
max power	Bonuswagen (Citroen WRC) wird freigeschaltet
throw me a bone	Weiterer Bonuswagen wird freigeschaltet
give me time	Eine weitere Minute Zeit für den Boxenstopp (Taste T auf dem Service-Bildschirm)
group b	Bonuswagen wird freigeschaltet
Mooserati	Bonuswagen wird freigeschaltet
lambaaghini	Bonuswagen wird freigeschaltet
spud car	Bonuswagen wird freigeschaltet
precious things	Bonuswagen wird freigeschaltet
furry dice	Bonuswagen wird freigeschaltet
mf hotback	Bonuswagen wird freigeschaltet
tree hugger	Bonuswagen wird freigeschaltet
radio car	Ferngesteuertes Auto
Arcade	Unbegrenzte Energie im Arcade-Modus
arcade action	Veränderung im Arcade-Modus

Karlheinz Mengler

Half-Life: Opposing Force



Wenn Sie den Schaltkasten zerstören, können Sie ohne Probleme an den Kabeln nach oben klettern.

Sie können es sich im *Half-Life*-Level „Unter Feuer" bei dem Säureteich etwas leichter machen, wenn Sie die Stromblitze bei den Kabeln ausschalten. Dazu müssen Sie wie folgt vorgehen:

Zwischen den beiden Elektroblitzen befindet sich ein Schaltkasten. Wenn Sie diesen mit ein paar Schüssen aus der MP5 zerstören, gibt es eine kleine Explosion und die lästigen Blitze verschwinden. Nun können Sie die Kabel ohne Gefahr berühren.

Wenn Sie zu Beginn des Levels „Wir sind nicht allein" auf Gordon Freeman treffen und durch die heruntergebrochene Brücke nach Xen gekommen sind, haben Sie die Möglichkeit, mit einigen Sprüngen an den „Displacer" samt Munition zu kommen. Nutzen Sie die Teleportfunktion und Sie werden an eine altbekannte Stelle kommen.

Die Voltigore können Sie sehr leicht besiegen, wenn Sie sich hinter einem unzerstörbaren Kartenelement wie z. B. einem großen Felsen verstecken. Von dort aus können Sie mit einer beliebigen Waffe über den Felsen schießen, die Schüsse des Aliens verletzen Sie dagegen nicht, sondern treffen nur den Felsen.

Wenn Sie in *Opposing Force* den Cheat-Code „Impulse 101" mehrmals hintereinander eingeben, können Sie auch die alten Waffen aus *Half-Life* benutzen.

Stefan Lämmermann

Thema Technik



Hochdetailliert wird auch Tribes 2 daherkommen und durch die OpenGL-API von Hardware-T&L profitieren.

Alle schreien nach mehr Details, T&L-Chips der neuesten Turbo-Generation können sie reichlich liefern – aber nicht jedem ...

Dreiecke und sehr viel Rechnen

Seien es die aktuellsten Rennstrecken nach Original-FIA-Lizenz oder frei erfundene, düstere Gänge bekannter Ego-Shooter, beide 3D-Welten haben eines gemeinsam: Sie werden aus vielen kleinen und großen Dreiecken zusammengesetzt. Zu Beginn der 3D-Bearbeitung müssen diese Dreiecke in die richtige Position gehievt werden, gefolgt von einer perspektivisch korrekten Projektion auf die 2D-Fläche Bildschirm. Erst danach beginnt die Arbeit des Renderings, das die Dreiecke mit Texturen tapeziert und mit netten Strukturen versehen Stück für Stück auf den Monitor pixelt.

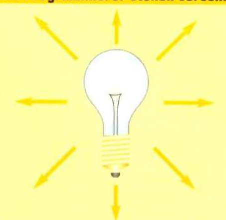
Hochleistungs-Bausteine wie Nvidias GeForce256 ermöglichen es, das Drehen, Verschieben und Zoomen der Dreiecke in Hardware durchzuführen (auch Transformation genannt). Die Hardware verarbeitet dabei die Eckpunkte der Dreiecke, die je nach Anordnung auch effizient für Dreiecks-Streifen oder Fächer genutzt werden können. Mit diesen Eckpunkten muss die CPU oder der T&L-Chip dann schaurig komplizierte Berechnungen durchführen. Es liegt auf der Hand, dass ein optimiertes Stück Silizium die nötige Rechenarbeit weit flinker absolvieren kann als der Allesfresser CPU.

Letztere muss sich schließlich auch noch mit der Gegnerintelligenz und der Physik herumschlagen und kann sich nicht dauernd um die langweilige Dreiecks-Schieberei kümmern. Als Folge davon kann ein moderner T&L-Chip viel mehr Eckpunkte und damit auch mehr Dreiecke auf den Bildschirm zaubern. Das gilt selbst dann, wenn die CPU ihre integrierten Helferlein namens 3Dnow! oder ISSE (MMX-Instruktionen für 3D-Grafik) mit einspannt.

Es werde Licht

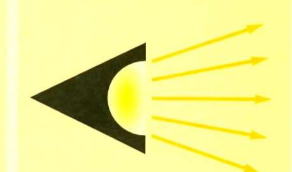
Die Beleuchtung gehört zu den wichtigsten und rechenaufwendigsten Aufgaben der 3D-Grafik. Da unser Auge sehr empfindlich auf Helligkeitsänderungen reagiert, ist eine korrekte Beleuchtung das A und O für eine ansprechende Optik. Aus diesem Grund sind in Hardware integrierte Beleuchtungsfunktionen („Lighting") eine feine Sache. Sie können die Spiele mit bombastischen Lichteffekten versüßen, die sich dynamisch der Position des Spielers anpassen. Hier hätte die CPU oft zu wenig Power für die aufwendigen Berechnungen.

Dem Programmierer stehen verschiedene Lichttypen zur Auswahl:



Uniforme Lichter entsprechen einer Glühbirne, die – ausgehend vom Zentum – Lichtstrahlen in alle Richtungen abgibt. 3D-Chips beschleunigen solche Lichter problemlos.

Gerichtete Lichter können mit der Sonne verglichen werden, bei der alle Lichtstrahlen parallel einfallen. Ebenso wie uniforme Lichter werden diese sehr häufig eingesetzt.



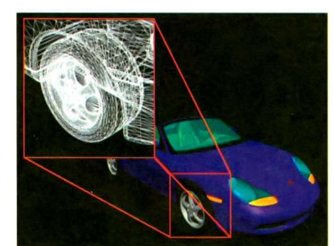
Spot-Lichter sind die aufwendigste Lösung. Die Helligkeit des Lichts nimmt gegen den Rand des Lichtkegels entsprechend einer mathematischen Formel ab.

NVidias Paradepferd GeForce256 kann mit acht Lichtquellen gleichzeitig jonglieren, wobei die Leistung ab zwei Lämpchen zu sinken beginnt. Künftige Dreieckskünstler dürften mit 16 und mehr Lichtquellen umgehen können und diese zudem viel schneller berechnen als die erste T&L-Generation. Bevor die Beleuchtungseinheit der Hardware allerdings genutzt wird, bedarf es einiger Änderungen an den Spielen selbst. Heutige Spiele nutzen fast ausschließlich spezielle statische Texturen zur Beleuchtung der Dreiecke („Lightmaps"). Die neue Form des „Hardware-Lighting" wird erst nach und nach in den Spielen eingeführt und setzt eine große Anzahl Dreiecke zur sinnvollen Nutzung zwingend voraus.

Ohne AGP4X gibt's Stau

Doch bevor der 3D-Chip seine Transistorknechte aktivieren kann, müssen sich diese Eckpunkt-Daten ihren Weg aus dem Hauptspeicher des PCs über den AGP-Bus zur Grafikkarte bahnen, sonst bleibt's dunkel. Ein einzelner 3D-Punkt frisst über den Daumen gepeilt 45 Byte Speicherplatz. Dank gescheiter Spieleprogrammierer werden zur Beschreibung großer Mengen von Dreiecken im Durchschnitt aber nur 1,7 statt aller drei Eckpunkte benötigt (Streifen und Fächer). Damit liegt der Speicherbedarf dann bei ca. 80 Byte pro Dreieck.

Möchte ein Spieleentwickler aus dem Vollen schöpfen und detaillierte Szenen mit 250.000 Dreiecken entwerfen (heute werden gerade mal 10.000 dieser kleinen Dinger verwendet), so müssen bei 60 Frames 15 Millionen Dreiecke pro Sekunde an die Grafikkarte geschickt werden. Dafür benötigt man eine Bandbreite von 15.000.000 mal 80 Bytes pro Sekunde, was einem Dreiecks-Verkehr von 1,2 GigaByte pro Sekunde entspricht. Der Chip selbst könnte so viele Dreiecke verarbeiten. Da AGP2X mit maximal 528 MByte/s aber nur knapp die Hälfte verkraftet, bleiben die restlichen Koordinaten im Stau stecken. Erst die Autobahn AGP4X (ca. 1 GB/s) kann die benötigte Kapazität liefern (wenn man die gleichzeitig noch stattfindenden Texturtransporte außer Acht lässt). Bevor die Eckpunkte den AGP-Highway befahren dürfen, müssen sie zudem die Ausfahrt aus dem Hauptspeicher nehmen. Diese ist mit 800 MByte/s (PC100) ebenfalls zu schmalbrüstig. Es ist also derzeit noch nicht möglich, 15 Millionen dynamisch generierte Dreiecke pro Sekunde mit einem PC zu erzeugen und darzustellen.



Erst mit 100.000 Dreiecken sieht der Porsche wirklich realistisch aus.

Still ruht der See

Findige Programmierer haben den Flaschenhals mit den Zufahrtsstraßen erkannt und bieten Lösungen an. Da einige Objekte der 3D-Welt (z. B. Wände, Waffen, Kisten) ihre Form nie oder nur selten ändern, kann man die Eckpunkte dieser Objekte wie Texturen im Grafikkartenspeicher parken. Die 3D-Engine muss dem Hardware-Kollegen dann nur noch Bescheid sagen, welche Eckpunkte verschoben und gedreht werden sollen, aber nicht mehr alle Eckpunkte übertragen. Mit dieser Technik wird der AGP-Verkehr stark reduziert. Allerdings verkompliziert dies die 3D-Engine etwas und blockiert einige Effekte, angesichts des hohen Detailgrades wird man diesen Preis für T&L aber gerne bezahlen. Zu beachten bleibt aber, dass nun die Speicherstraßen auf der Grafikkarte zusätzlich beansprucht werden. Für langfristige Grafikkarten-Investitionen sollte man somit besonders auf schnelle Speicherchips achten.

Fazit

T&L ermöglicht in der Tat viel detailliertere Objekte, indem die spezielle Hardware mehr Dreiecke verarbeiten und beleuchten kann als die derzeit teuerste CPU. Begrenzt wird die Dreiecks-Flut aber durch den Rest des PC – d. h. Arbeitsspeicher, AGP-Bus oder die Speicherchips der Grafikkarte. Mit AGP4X, schnellerem Arbeitsspeicher und schnellerem DDR-RAM bringt die PC-Industrie aber die passenden Features, die fast schon freie Fahrt zum ultimativen 3D-Kick ermöglichen.

Raphael auf der Maur/Armin Lenz

Kummerkasten

AGP2X/4X

Frage: Ich wollte mir neulich eine AGP-Grafikkarte kaufen und da wies mich ein Freund darauf hin, dass ich darauf achten solle, ob die Karte in einen AGP2X, AGP4X oder kombinierten AGP-Steckplatz passt.



Die Rage Fury Maxx ist ein Beispiel für eine Karte, die AGP4X-fähig ist.

PC Action: Die Einkerbungen der AGP-Steckleiste behindern nicht den Einsatz von Grafikkarten, eine AGP2X-Karte passt also auch in einen AGP4X-Slot. Ursprünglich war einmal angedacht, reine AGP4X-Slots zu bauen, der Plan wurde aber fallen gelassen. Man kann allerdings an der Kerbung erkennen, ob eine Grafikkarte 4X-fähig ist, in diesem Fall hat sie zwei Kerben zwischen den Kontakten statt nur einer.

Spielenetzwerk

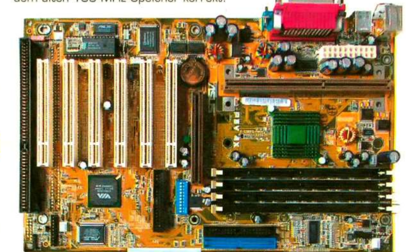
Frage: Bei Netzwerkspielen über TCP/IP versucht mein Rechner ständig, sich per ISDN ins Internet einzuwählen. Woran liegt das?

PC Action: Sie müssen sicherstellen, dass alle Rechner Ihres lokalen Netzes im selben Netzwerkbereich liegen (etwa 192.168.0.x), sonst wird versucht, alle anderen Adressen über das Gateway anzusprechen (in Ihrem Fall ist das der ISDN-Adapter). Das führt dann zu den Versuchen, das Internet zu erreichen und dort die Daten abzuliefern.

Pentium III mit 133 MHz Front Side Bus

Frage: Ich habe ein Motherboard mit BX-Chipsatz und PC100 SDRAM und möchte einen Pentium III 733 einbauen, geht das?

PC Action: Jein. Regulär geht das nicht, da der BX-Chipsatz nur für maximal 100 MHz ausgelegt ist, der Pentium III 733 aber einen Front Side Bus von 133 hat. Man kann also entweder den 733 mit 550 MHz betreiben (entsprechend seinem festen Multiplikator von 5,5) oder auf manchen Hauptplatinen den BX auf 133 MHz übertakten. In dem Fall leiden aber der Hauptspeicher und AGP-Port unter Megahertz-Stress und das System ist oft nicht mehr stabil. Besser ist es, stattdessen einen Pentium III 700 zu nehmen oder auch ein neues Motherboard zu kaufen. Platinen mit dem VIA Apollo Pro 133A beispielsweise laufen auch mit 133 MHz Bus und dem alten 100-MHz-Speicher korrekt.



Für ca. 220 Mark gibt es VIA-Hauptplatinen, die 133 MHz Front Side Bus und PC100/PC133 SDRAM unterstützen.

CD-Inhalt 5/2000

Vollversion Forsaken

Systemanforderungen

Pentium 133 mit Direct3D-kompatibler Grafikkarte, Pentium 166 ohne Beschleunigerkarte. 16 MB RAM erforderlich, 32 MB RAM empfohlen.



Spielanleitung

Das Hauptmenü

Einzelspieler: Damit beginnen Sie ein Spiel fur eine Person.

Multiplayer: Damit beginnen Sie ein Multiplayer-Spiel oder treten einem bei/richten Netzwerkoptionen ein.

Biker einstellen: Hier wählen Sie Ihr Bike und den Spielernamen und konfigurieren Steuerung und Waffen.

Spiel laden: Damit laden Sie ein zuvor gespeichertes Spiel.

Optionen: Hier legen Sie vor dem Spiel die Optionen fest (siehe unten).

Spiel beenden: Damit verlassen Sie Forsaken und kehren zu Windows zurück.

Optionen

Legen Sie vor der Wahl des Spieltyps nach Ihrem Geschmack die Optionen fest. Durch Wahl einer Option gelangen Sie zu einem Untermenü mit weiteren Einstellungen. Außerdem können Sie während des Spiels auf Optionen zugreifen, indem Sie die ESC-TASTE drücken, um das Optionsmenü aufzurufen. Hinweis: Jegliche Änderungen bleiben so lange gültig, bis sie wieder modifiziert werden oder Sie die Standardeinstellungen wiederherstellen.

Grafik

Detailstufe ändern: Hier legen Sie die Grafikqualität fest. Ab einem Pentium 233 können Sie bedenkenlos auf die höchste Qualität setzen.

Bilinearer Filter: Sorgt für fließende Bildübergänge

Perspektivenkorrektur: Verhindert die Verzerrung der Polygone im Vordergrund.

Leuchteffekt: Sorgt für einen Lichtkranz um hell erleuchtete Objekte.

Team-Info: Bei einem Teamspiel sehen Sie hier, in welchem Raum sich Ihre Mannschaftskameraden aufhalten (gilt nur für Multiplayer-Spiele).

Detail-Automatik: Die empfohlene Einstellung ist EIN. Diese Option sorgt dafür, dass das Spiel schnell bleibt, indem sie automatisch einen Ausgleich schafft (also die Grafikqualität verringert), wenn auf dem Bildschirm viel los ist. Mit den Schiebereglern legen Sie die Detailgenauigkeit für „Rauchspuren" und „Bike-Details" zwischen niedrig und hoch fest. Im Allgemeinen wird das Spiel schneller, je niedriger Sie die Einstellung wählen.

Brutalität: Sie entscheiden, wie blutig die Sache werden soll.

Lichter: Primärwaffe, Sekundärwaffe und Pickups und Bike.

Bildschirmauflösung ändern: Manche Einstellungen stehen nur bei Verwendung einer 3D-Grafikkarte zur Verfügung. Denken Sie daran, dass höhere Einstellungen die Spielgeschwindigkeit verringern.

Texturen: Mit dieser Option können Sie zwischen den verschiedenen Farbtiefen wählen, die Ihre Videokarte unterstützt (unterschiedliche Karten unterstützen unterschiedliche Farbtiefen). Bei manchen Einstellungen kann die Grafikqualität abnehmen und Schrift schwer lesbar sein. Probieren Sie aus, welche Einstellung für Ihren Monitor und Ihre Videokarte die Beste ist.

Biker einstellen

Sie können jedes der 16 Bikes und alle dazugehörigen Figuren wählen. Sobald Sie „Biker einstellen" gewählt haben, sehen Sie ein neues Menü. Hier können Sie festlegen, ob Sie mit einem zuvor erstellten oder einem neuen Spieler antreten oder einen Spieler löschen wollen, den Sie nicht mehr benutzen möchten. Durch das Erstellen eines neuen Spielers bauen Sie gleichzeitig ein „Benutzerprofil" auf, unter dem Bike/Figur, Name und alle individuellen Tastatur-, Maus- oder Joystick-Konfigurationen dieses Benutzers gespeichert werden. Das Menü „Biker einstellen" sieht folgendermaßen aus:

Zu den Bikes: Jede Figur hat ihr eigenes Bike, mit dem sie in *Forsaken* ein herrliches Chaos anrichtet. Die einzelnen Bikes haben verschieden gewichtete Eigenschaften, die durch Anzeigen neben der jeweiligen Eigen-

Kurzanleitung

Wählen Sie im Hauptmenü „Einzelspieler" und dann „Start".

Bevorzugte Steuerung: Maus und Tastatur

Linke Maustaste:	Primärwaffe feuern
Rechte Maustaste:	Sekundärwaffe feuern
[Taste]	Vorwärts bewegen
Alt	Rückwärts bewegen

Dies sind die Grundbewegungen. Wir empfehlen Ihnen, unbedingt auch Tasten für die komplexeren Bewegungen (wie Angriffe und Rollen) zu definieren, wenn Sie mit dem Spiel beginnen. Die entsprechenden Optionen finden Sie im Menü „Biker einstellen" oder indem Sie im Spiel F1 drücken. Und schon kann es losgehen ...

schaft verdeutlicht werden. Probieren Sie verschiedene Bikes aus, um herauszufinden, wie sich diese Eigenschaften auf Ihr Spiel auswirken. Drücken Sie die Eingabetaste, um durch die verfügbaren Bikes/Figuren zu schalten. Sobald die gewünschte Figur auf dem Bildschirm erscheint, drücken Sie ESC.

Spieler wählen: Wählen Sie aus Ihrer Liste bestehender Spieler/Benutzerprofile.

Neuer Spieler: Geben Sie einen neuen Spielernamen ein. Wählen Sie dazu „Neuer Spieler" und geben Sie auf dem Namenseingabe-Bildschirm einen neuen Namen ein

Motorrad wechseln: Weisen Sie einem Spieler ein anderes Bike zu.

Computerstimme wechseln: Wählen Sie für die Stimme Ihres Bike-Computers entweder „Keine", „THOR", „L.U.L.U.", „RAZOR" oder „LINDA-7".

Steuerung

Forsaken bietet Ihnen eine ganze Palette von Steuerungsoptionen, darunter die Möglichkeit, eine Steuerungsfunktion mehr als einem Eingabegerät zuzuweisen (genauer gesagt zwei!).

Wählen Sie „Tastatur", „Joystick" (dazu gehört auch Gamepad) oder „Maus", und legen Sie die „Empfindlichkeit" Ihres Eingabegerätes fest (je höher die Einstellung, desto besser reagiert die Steuerung). Mit den Optionen „Joystick konfigurieren" oder „Tastatur konfigurieren" können Sie die Standardeinstellungen ändern und ein zweites Eingabegerät hinzufügen. Jeglicher Steuerung, die als „NICHT DEFINIERT" gekennzeichnet ist, wurde noch keine Taste zugewiesen. Sie funktioniert daher nicht. Sie können jeder Funktion bis zu zwei Tasten auf der Tastatur zuweisen, jedoch dieselbe Taste nicht für mehr als eine Funktionen verwenden.

[Alt] .... Gleit-Modus
[Strg] .... Primärwaffe feuern
[ ] .... Sekundärwaffe feuern
[Q] [E] .... Nach links/rechts abdrehen
[B] .... Minen
[S] .... Nitro
[Esc] .... Unterbrechen
[F5] [F6] .... Sichtfenster wechseln
[F7] .... Statusanzeigentext ein-/ausschalten

Primärwaffen:

[^] .... Pulsar
[1] .... Trojax
[2] .... Suss-Kanone
[3] .... Pyrolite-Flammenwerfer
[4] .... Transpulse
[5] .... Laser

Sekundärwaffen:

[6] .... MUG-Rakete
[7] .... Solaris-Rakete
[8] .... Scatter-Rakete
[0] .... Gravgon-Rakete
[-] .... Multi-Raketenwerfer
[+] .... Titan-Rakete

Waffen

Primärwaffenanordnung: Die Primärwaffen sind leichte Waffen, die Kugeln oder ähnliche Munition verwenden. Mit dieser Option können Sie festlegen, in welcher Reihenfolge die Waffen bei der automatischen Waffenwahl während des Spiels aufgerufen werden. Bei der automatischen Auswahl werden die Waffen von oben nach unten aufgerufen und es wird jeweils die nächste verfügbare Waffe abgefeuert. Wenn Sie im Spiel eine Waffe einsammeln, die auf der Liste weiter oben steht als die aktuelle Waffe, wird sie automatisch gewählt. So ordnen Sie Ihre Primärwaffen neu: Drücken Sie die Pfeiltasten, um die Waffe zu markieren, die Sie verschieben möchten, und „Enter", um sie zu wählen. Markieren Sie als nächstes die Waffe, mit der sie vertauscht werden soll, und drücken Sie wieder „Enter". Daraufhin tauschen die beiden Waffen ihre Plätze auf der Liste.

Sekundärwaffenanordnung: Im Allgemeinen sind die Sekundärwaffen schwerer und feuern Raketen ab. Diese Option funktioniert genau wie die für die Primärwaffen. Weisen Sie Ihren Primär- und Sekundärwaffen Tasten zu, ändern Sie die Reihenfolge oder nehmen Sie sie ganz aus dem Arsenal heraus.

Grundlagen des Spiels

Level: In jedem Level haben Sie verschiedene ganz spezifische Einsatzziele/Anforderungen, die vor Beginn Ihrer Mission auf dem Einsatzbesprechungsbildschirm erklärt werden. Da es sehr viele Levels gibt, können wir dabei allerdings nicht auf jede Einzelheit eingehen. Im Prinzip müssen Sie die ständigen Schießereien, Überfälle und Hinterhalte überleben, die *Forsaken* zu dem machen, was es ist. Sie brauchen dazu Geschick, schnelle Reflexe und reichlich Waffen. Sie beginnen jedes Spiel mit fünf Leben, mit denen Sie allerdings nicht weit kommen, bis Sie sich richtig eingespielt haben.

Demo-CD Demos 5/2000

Kicker Fußballmanager

Mit der neuen Demoversion können angehende Fußball-Manager eine komplette Saison lang Ihr Können beweisen.

Spielsteuerung:

Der Kicker Fußballmanager wird komplett mit der Maus gesteuert. Dank der intelligenten Online-Hilfe werden Sie sich im Nu in den verschiedenen Menüs zurechtfinden.

www.heart-line.de

Rollcage Stage 2

Wäre es nicht schön, ein Mal, nur ein einziges Mal diese ganzen bescheuerten Verkehrsregeln zu vergessen? Dann los!

Spielsteuerung:

[←] .... nach links fahren
[→] .... nach rechts fahren
[↑] .... beschleunigen
[↓] .... bremsen
[1], [2] .... schießen
[A] .... neu ausrichten
[M] .... Rückspiegel

Der Verkehrsgigant

Können Sie den Straßenverkehr in geregelte Bahnen lenken?

Spielsteuerung:

Die Demo kann komplett mit der Maus gesteuert werden.

www.verkehrsgigant.com

Sudden Strike

Im Echtzeitstrategiespiel *Sudden Strike* spielen Sie die Schlachten des Zweiten Weltkriegs nach.

Spielsteuerung:

Linke Maustaste: .... Einheiten markieren
Doppelklick Links: ... Alle Einheiten eines Typs markieren
Rechte Maustaste: ...... Markierte Einheiten bewegen .... (Position halten)
Rechte Maustaste + STRG: .... Markierte Einheiten .... sammeln (in einem Punkt zusammenziehen)
Rechte Maustaste+ SHIFT: ... Befehl im Befehlsspeicher .... ablegen

www.suddenstrike.de

Lemmings Revolution

Was ist klein, dumm, ständig selbstmordgefährdet und hat grüne Haare? Genau: ein Computer-Lemming. Die Knuddeldeppen sind zurück!

Spielsteuerung:

[↑] [↓] .... Fähigkeiten wählen
[←] [→] .... Lemming aussuchen
[↵] .... Fähigkeit aktivieren
[P] .... Spiel pausieren
[Zurück ←] .... Level drehen
[ ] .... zoomen

www.take2.de




AUSTRIA EXPRESS
Schnellservice für Österreich
Tel.:0049-9313545288
Umrechnung inkl. Bankgebühren:
1 DM = 7,8 ÖS; Porto 6,90 zzgl. NN-Geb
0931-354522 ODER 0180-5211844
INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE
Laden
Theo KRANZ GAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg
nur Laden - kein Versand
dynatex
Brückstrasse 42-44
im Brückcenter
44135 Dortmund
Versand
Theo KRANZ VERSAND
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg
Der Versandspezialist:
Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezial-Versandhändler auf der E3N-Messe 1997 in Nürnberg
Theo
KRANZ VERSAND
UND LADEN
Halflife dt. Generation Pack
DM 64,95
Metal Fatigue
DM 74,95
StarTrek: Armada
DM 69,95
PORTOFREI*
Daikatana
DM 69,95
Anstoss 3
PORTOFREI*
DM 89,95
MDK 2
PORTOFREI*
DM 64,95
PORTOFREI*
NOX
DM 79,95
PORTOFREI*
F1 2000
DM 89,95
PORTOFREI*
Die Sims
DM 89,95
HÄNDLER-ANFRAGEN ERWÜNSCHT!
FAX:
0931-571602
Schnell, schneller Theo Kranz Versand!
Unser besonderer Schnellservice:
Ihre bis 15:30 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar portofrei*! Nutzen Sie unseren besonderen Vorbestell-Service: Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei*. Bestell-Annahme: 8:30-20:00 Uhr, Sa.10:00-16:00 Uhr.
Game Gallery Millenium
DM 39,95
PORTOFREI*
Final Fantasy VIII
DM 89,95
Commandos Premier Collection
DM 49,95
10 Jahre Theo Kranz Versand



10 Jahre Theo Kranz Versand
viele Artikel portofrei*
keine Nachnahmegebühr bei Kreditkartenzahlung!
Theo KRANZ VERSAND
feiert 10-jähriges Jubiläum, feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt portofrei*. Ab sofort können Sie auch per Kreditkarte (nur und) bezahlen; hier sparen Sie die Nachnahmegebühr!
10 Jahre
Top-Angebote für PC
Theo Kranz Online-Shop
Besuchen Sie uns im Internet!
Die aktuellsten Release-Termine finden Sie im
Theo KRANZ GAMES ONLINE-Shop
auf www.tkgames.de
Messiah DM 64,95
Dino Crisis DM 64,95
Dark Project 2 DM 79,95
PORTOFREI*
Need 4 Speed: Porsche DM 89,95
Soulbringer DM 69,95
PORTOFREI*
Ultima: Ascension DM 89,95
Soldier of Fortune (dt.) DM 74,95
Der Verkehrsgigant DM 69,95
StarWars Force Commander DM 69,95
Vampire The Masquerade DM 79,95
Käfer Total DM 59,95
UNSERE ZUSÄTZLICHE "PC" BESTELL-HOTLINE:
0931 35 45 255
0931-3545222 ODER 0180-5211844
INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE
Fordern Sie unser kostenloses Versandmagazin an:



nur Laden - kein Versand
dynatex
Brückstrasse 42-44
Im Brückcenter
44135 Dortmund

Versand
Theo KRANZ VERSAND
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Der Versandspezialist:
Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezial-Versandhändler auf der E3N-Messe 1997 in Nürnberg

Theo KRANZ VERSAND UND LADEN

0931-354522 ODER 0180-5211844
INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

PC Hardware

CONTROL PAD
- Gamepad Gravis .... 24,95 DM
- Gamepad Gravis Pro (USB) .... 39,95 DM
- Gamepad MS Sidewinder ...... 59,95 DM
- Gamepad MS SideWinder Pro(USB)74,95 DM

JOYSTICK
- Joystick MS SW. Precision Pro . 114,95 DM
- Joystick MS SideW. Standard .. 49,95 DM

LENKRAD
- Ferrari Rac.Wheel Digital/USB Mix109,95 DM
- MS SW ForceFeedback Wheel .. 239,95 DM
- MS SideWinder Precision Racing 119,95 DM

SPIELEBERATER
- C&C Tib.Sun Feuersturm .... 24,95 DM
- Dark Projekt 2 .... 24,95 DM
- Deus Ex (Apr.) .... 24,95 DM
- Dungeon Keeper 2 .... 19,95 DM
- Gabriel Knight 3 .... 19,95 DM
- Half-Life + Op.Force .... 19,95 DM
- Indiana Jones 5 .... 24,95 DM
- NOX .... 24,95 DM
- Die Sims .... 24,95 DM
- StarWars EP1: Dunkle Bedrohung 24,95 DM
- Thandor .... 24,95 DM
- Theme Park World .... 24,95 DM
- Ultima 9 .... 24,95 DM
- Die Völker .... 24,95 DM
- Monkey Island 3 - Magic Line .. 9,95 DM
- Starcraft .... 9,95 DM

Commandos Prem. Coll. (PC) 49,95

UEFA 1999/2000 (PC) 79,95

PC CDROM

- 4x4 World Trophy (Apr.) .... 69,95 DM
- Abomination .... 79,95 DM
- Age of Empire GOLD .... 69,95 DM
- Age Of Empires 2 .... PORTOFREI 79,95 DM
- Age of Wonders .... 74,95 DM
- Ages of Myst .... 34,95 DM
- Alien vs. Predator-Gold(Apr.) PORTOFREI 74,95 DM
- Amerzone - Dunkles Vermächtnis 74,95 DM
- Anachronox (Apr.) .... <TBA>
- Anno 1602 - Im Namen d.Königs(M)29,95 DM
- Anno 1602 - Königsedition ..... 59,95 DM

PC CDROM





Heroes III Double Pack (PC) 69,95

Wild Wild West (PC) 59,95

- Anstoß 3 .... PORTOFREI 89,95 DM
- Anstoss Action (Juni) .... 59,95 DM
- Arcatera (April) .... 69,95 DM
- Army Men - Air Tactics (April) .. 54,95 DM
- Army Men In Space .... 54,95 DM
- Autobahn Raser 2 .... 59,95 DM
- Baldur's Gate - Pack (M) ...... 49,95 DM
- Baldur's Gate: Icewind Dale(Mai) 69,95 DM
- Battlezone II - Combat Commander 69,95 DM
- Big Brother - the Game (April) . 29,95 DM
- Black & White (Juli) .... <TBA>



Police Quest Swat 3 (PC) 64,95

Need 4 Sp. Porsche (PC) 89,95

- Bugs Bunny auf Zeitreise ...... 64,95 DM
- Bundesliga 2000-Fußball Manager 69,95 DM
- C&C 3:Operation Tiberian Su PORTOFREI 89,95 DM
- C&C Tib.Sun Feuersturm (M) PORTOFREI 39,95 DM
- Caesar's Palace 2000 (Apr.) .... 49,95 DM
- Catan - Die erste Insel .... 69,95 DM
- Close Combat-Schlacht i.d.Arden. 69,95 DM
- Der Clou! 2 .... 69,95 DM
- Conflict: Freespace 2 ..... PORTOFREI 64,95 DM
- Creatures 3 .... 69,95 DM
- Creatures Abenteuer .... 34,95 DM
- Croc 2 (Juni) .... PORTOFREI 49,95 DM
- Crusader of Might & Magic ..... 79,95 DM
- Daikatana .... PORTOFREI 69,95 DM
- Dark Projekt 2 - Metal Age .... 79,95 DM
- Deep Fighter .... <TBA>

PC CDROM

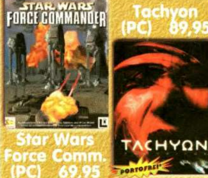
- Delta Force 2 .... PORTOFREI 79,95 DM
- Demolition Racer .... 64,95 DM
- Descent 3 - Mercenary (Mission) 34,95 DM
- Deus Ex (Juni) .... PORTOFREI 89,95 DM
- Diablo II (Juni) .... 74,95 DM
- Die Hard Trilogy 2 (Mai) .. PORTOFREI 89,95 DM
- Dino Crisis (Mai) .... 64,95 DM
- Discworld Noir .... 69,95 DM
- Disney Toy Story 2 - Action Game 64,95 DM
- Disney Toy Story 2 - Druckstudio 34,95 DM
- Dracula-Resurrection(Uncut) PORTOFREI 79,95 DM
- Driver .... 69,95 DM
- DSF Welt Fußball Manager ..... 64,95 DM
- Dungeon Keeper II ...... PORTOFREI 89,95 DM
- Earth 2150 .... 64,95 DM
- Earthworm Jim 3D .... 59,95 DM
- East Front 2 .... 69,95 DM



Euro 2000 (PC) 89,95 PORTOFREI

The Sims (PC) 89,95 PORTOFREI

- Euro 2000 (Mai) .... PORTOFREI 89,95 DM
- European Super League (Juni) .. 49,95 DM
- Evolva (Apr.) .... 69,95 DM
- F/A-18 - Simulator ..... PORTOFREI 79,95 DM
- F1 2000 .... PORTOFREI 89,95 DM
- F1 Manager (Juni) ...... PORTOFREI 89,95 DM
- F1 World Grand Prix ´99 .. PORTOFREI 89,95 DM
- F-22 Lightning 3 .... 69,95 DM
- Fifa 2000 .... PORTOFREI 89,95 DM
- Final Fantasy VIII ...... PORTOFREI 89,95 DM



Tachyon (PC) 89,95 PORTOFREI

Star Wars Force Comm. (PC) 69,95

PC CDROM



Star Trek Armada (PC) 69,95

Might & Magic Millenium (PC) 69,95

- Flight Simulator 2000 32 Bit ... 104,95 DM
- Flight Simulator 2000 Pro ..... 139,95 DM
- Flight Unlimited 3 .... 79,95 DM
- Flughafen Manager .... 54,95 DM
- Force 21 .... 74,95 DM
- Ford Racing .... 79,95 DM
- Formel Eins ´99 .... 74,95 DM
- Frontschweine (Juni) .... 74,95 DM
- Gabriel Knight 3 .... 66,95 DM
- Game Gallery - Millennium Ed. (K) 39,95 DM
- PC Games Collection Vol.1 (K) .. 49,95 DM
- Gold Games 4 (K) .... 44,95 DM
- Grand Prix 3 (Juli) ..... PORTOFREI 79,95 DM
- Grand Prix World .... 59,95 DM
- Grand Theft Auto 2 .... 64,95 DM





Vampire Masquerade (PC) 79,95

Theocracy (PC) 69,95

- Grandmaster Chess .... 64,95 DM
- Ground Control .... 74,95 DM
- Gunship (April) .... PORTOFREI 79,95 DM
- Gute Zeiten - Schlechte Zeiten 2 39,95 DM
- Half-Life dt. Generation Pack ... 64,95 DM
- Half-Life Opposing Force - DV (M) 39,95 DM
- Half-Life dt. Game of the Year ... 59,95 DM
- Heavy Gear 2-Mission Capr.(SVR) 69,95 DM
- Heroes III - Double Pack ...... 69,95 DM

PC CDROM Jubiläums-SONDERANGEBOTE PC CDROM

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

- 7th Legion (SVR) .... 9,95 DM
- Alpha Centauri Classic .... 34,95 DM
- Apollo 18: Moon Mission (SVR) .... 19,95 DM
- Army Men - Classique (SVR) ..... 19,95 DM
- Barrage (SVR) .... 29,95 DM
- Battletech: Mech Commander .... 29,95 DM
- Biing! 2 - CL .... 39,95 DM
- Bust a Move 2 .... 9,95 DM
- Caesar - Gold Edition .... 39,95 DM
- Caesar 3 - Classic .... 34,95 DM
- Commandos 1+2-Pr.Collection ... 49,95 DM
- Dark Projekt D.C - Prem.Collection 39,95 DM
- Deathrap Dungeon Prem.C.(SVR) . 19,95 DM
- Dethkarz (SVR) .... 19,95 DM
- Die Siedler II Gold Edition-Cl. .... 34,95 DM
- Dogday (SVR) .... 9,95 DM
- Drakan - Order of the Flame .... 34,95 DM
- Drakan - US-Vers. .... 34,95 DM
- Dune 2000 Classic .... 34,95 DM
- Flight Unlimited 2-LowPrice(SVR) . 34,95 DM
- Gorky 17 .... 29,95 DM
- Holiday Island + Szen. - SP ..... 24,95 DM
- Jagged Alliance 2 - CLassic .... 29,95 DM
- Knights & Merchants .... 19,95 DM
- Lands of Lore 3 .... 29,95 DM
- M.A.X. 2 (SVR) .... 9,95 DM
- Manhatten (SVR) .... 39,95 DM
- Monkey Island 3 - Classic ...... 24,95 DM
- Netstorm - Islands at War (SVR) .. 19,95 DM
- Nice2 + Tune Up .... 34,95 DM
- Nightlong - Union City Conspiracy 9,95 DM
- Outcast 34,95
- Panzer Dragon .... 9,95 DM
- Pizza Syndicate .... 34,95 DM
- Populous - Die Schöpfung ...... 9,95 DM
- Prince of Persia 3D .... 29,95 DM
- Racing Sim.2-Renntraining(SVR) .. 19,95 DM
- SAGA - Age of the Vikings (SVR) .. 29,95 DM
- Seven Kingdoms-Soft Price (SVR) . 9,95 DM
- Seven Kingdoms 2 - Fryhtan Wars 39,95 DM
- Shadow Company: Left for Dead . 39,95 DM
- Sinistar: Unleashed - CL .... 19,95 DM
- Speed Buster - Classique (SVR) ... 19,95 DM
- Starcraft - SP .... 34,95 DM
- Starcraft: Broodwar (M) .... 14,95 DM
- Starsiege + Tribes .... 39,95 DM
- StarWars EP1: Dunkle Bedrohung . 39,95 DM
- StarWars EP1: Racer .... 39,95 DM
- Jedi Knight+Myst.of Sith-CL ..... 39,95 DM
- StarWars: Behind the Magic - CL . 24,95 DM
- StarWars: Rogue Squadron - CL .. 39,95 DM
- StarWars: X-Wing Alliance - CL .. 39,95 DM
- X-Wing vs Tie+Balance - CL ..... 39,95 DM
- Superbike World Championship .. 9,95 DM
- Syyrah - The Warp Hunter (SVR) .. 9,95 DM
- Theme Park & Theme Hospital Cl. .-39,95 DM
- Thrust Twist + Turn (SVR) .... 49,95 DM
- Tomb Raider 2 D.C.-Prem.Collect. . 19,95 DM
- Tomb Raider 3 D.C.-Prem.Collect. . 34,95 DM
- Turok 2 - DV .... 19,95 DM
- UEFA Champions League 98/99 .. 9,95 DM
- Unreal - Jewel Case .... 19,95 DM
- Unreal Tournament .... 49,95 DM
- V-Rally - SP .... 24,95 DM
- Die Völker 24,95
- Wall Street Traider-Pr..Col.(SVR) .. 29,95 DM
- Warcraft II - Exclusivedition ..... 34,95 DM
- Warzone 2100 - Prem.Collection .. 29,95 DM
- World League Basketball (SVR) ... 9,95 DM
- Worms 2 .... 29,95 DM
- X-Beyond the Frontier - Classic .. 39,95 DM
- X-COM: Interceptor (SVR) ...... 19,95 DM

Achtung: Die Spiele in diesem Kasten werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie bei „portofreier Nachlieferung nicht berücksichtigt

KOSTENLOS - KOSTENLOS - KOSTENLOS - KOSTENLOS

Fordern Sie unser kostenloses Versandmagazin an:
- durch Einsenden dieses Coupons - oder
- per Einsendung eines mit 3,- DM frankierten und adressierten Rückumschlag - oder
- Sie adressierten Rückumschlag - oder einfach per E-Mail an info@tkgames.de

10 Jahre Theo Kranz Versand

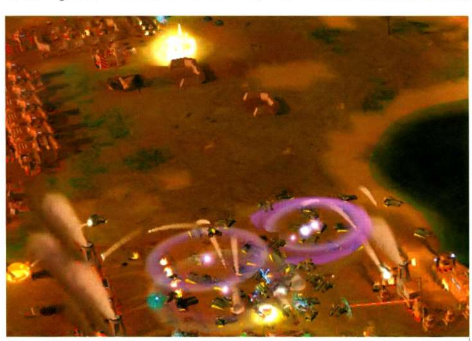
Neustart

Auch nach dem Kauf kümmern sich manche Software-Hersteller um ihre Kunden und stellen Levels, Editoren sowie Sound- und Grafikverbesserungen kostenlos zur Verfügung. In der Rubrik „Neustart" erfahren Sie, welche Spiele Sie wieder herauskramen können.

Genrereferenz im Aufwind

Earth 2130 | Neue Version mit neuen Features

TopWare legt *Earth 2150* in der Version 2.0 neu auf. Seit kurzem ist das Spiel für ca. DM 50,- mit neuer Packung erhältlich. Ausnahmsweise handelt es sich dabei jedoch nicht um die übliche Zweitvermarktung eines älteren Spiels. Vielmehr wurde *Earth 2150* komplett überarbeitet und in etlichen Punkten verbessert. Falls der Echtzeitstrategie-Hit schon zu Ihrer Softwaresammlung gehört, kommen Sie natürlich auch per kostenlosem Update in den Genuss der zahlreichen neuen Features. Durch eine Optimierung der Grafikengine gelang es TopWare, die Performance deutlich zu steigern. Auf gleicher Hardware sollte es Ihnen mit der Version 2.0 möglich sein, ohne Geschwindigkeitseinbußen die Auflösung etwas höherzuschrauben. Deutlich vereinfacht wurde die Forschung: Nun dürfen Sie auf den kompletten Technologiebaum zugreifen und können als Forschungsziel auch Technologien aus tieferen Ebenen vorgeben. Automatisch werden daraufhin die nötigen Grundlagen entwickelt. Auf dem Entwicklungsbildschirm sind gleich die Gesamtkosten ersichtlich, eine wichtige Neuerung, da Forschung große Mengen an Rohstoffen verschlingt. Die grundsätzliche Entscheidungsfreiheit des Spielers, wie viele Ressourcen in die Bereiche Raumschiffbau, Einheitenproduktion und Forschung fließen, bleibt erhalten.



Über das EarthNet geht es gewaltig zur Sache: Auf den riesigen Karten können Sie gegen bis zu 14 Gegner gleichzeitig antreten.



Durch die Steigerung der Performance wurden höhere Auflösungen möglich. Selbst in dieser Zoomstufe sind Details zu sehen.

Die Erde im Netz

Wichtigster Bestandteil der Version 2.0 ist das EarthNet. Falls Sie über eine Internetverbindung verfügen, können Sie direkt auf den Server zugreifen und finden sich – ähnlich wie in Blizzards Battle.net – im Chat wieder. Zusätzliche Mehrspielervarianten sorgen für Abwechslung, ebenso wie die unendliche Anzahl neuer Karten, die sich mit dem kinderleicht zu bedienenden Editor erstellen lassen. Haben sich genug Spieler für eine Partie gefunden – bis zu 15 Spieler können an einem Match teilnehmen –, gleicht das EarthNet vor dem Spielstart die Versionen ab. Neue Karten, zukünftige Updates und die selbsterstellten Banner der Spieler werden automatisch an alle Mitspieler verschickt. Damit die Mehrspielergefechte auch wirklich fair ablaufen, hat TopWare das Balancing der drei verfeindeten Rassen verbessert. Davon profitieren natürlich auch Spieler ohne Internetanbindung. Durch eine Verbesserung der Gegner-KI erhöht sich zudem die Herausforderung in allen Spielen gegen den Computer, der jetzt auch wirklich darauf achtet, dass seine Basis und Einheiten gegen Boden- und Luftangriffe geschützt sind.



Tiberiumwachstum

C&C 3 – Tiberian Sun | Verbesserte Spielbarkeit

Im Zug der Mission-CD *Feuersturm* veröffentlichte Westwood auch ein Update zu *Tiberian Sun*. Die Version 2.02 integriert einige Features, die Fans seit der Veröffentlichung vor einem halben Jahr forderten: Einzelgefechte gegen den Computer können Sie nun speichern. Zudem können Sie eine Funktion aktivieren, mit der Sie alle Einheiten gleichen Typs auf dem Bildschirm sofort per Hotkey selektieren können. Kleinere Verbesserungen betreffen auch Spiele über das Internet per Westwood Online.



Bevor Sie die neuen Auswahlfunktionen verwenden können, müssen Sie sie in diesem Menü konfigurieren.





20 x 5.000 ADDCOM-INTERNET-FREIMINUTEN

Mit der AddCom AG nutzen Sie das Netz mit einem leistungsstarken Internet-Service-Provider für Power-User.

AddCom ist gerade im Test des Nachrichtenmagazins Focus (Ausgabe 09/00) unter 59 Providern zum zweitbesten Internetprovider gekürt worden und zum Besten ohne Mindestumsatz.

Ohne Vertragsbindung. Ohne Verpflichtung.

Neben fünf vollwertigen POP-3-E-Mail-Adressen sowie 10 MB kostenfreiem WebSpace für Ihre eigene Homepage steht Ihnen bei Problemen außerdem ein umfangreicher Kundendienst zur Seite. Weitere Informationen zu AddCom gibt es außerdem unter www.addcom.de oder 0180/523 59 90 (24 Pf/Min).

Bitte beachten Sie, dass bei den Freiminuten der Tarif von 2,9 Pf/Min. zugrunde gelegt wird. Die Freiminuten können bis 30.09.00 genutzt werden. Der AddCom-Internet-Zugang ist nur innerhalb Deutschlands möglich.

TARIFTABELLE

UHRZEIT	MO – FR	SA, SO, FEIERTAGE
09.00 Uhr bis 18.00 Uhr	4,9 Pfennig	2,9 Pfennig
18.00 Uhr bis 09.00 Uhr	2,9 Pfennig	2,9 Pfennig

Preise pro Minute. Ohne zusätzliche Telefongebühren. Ohne Grundgebühr. Ohne Mindestumsatz.

Das GROSSE PC Action GEWINNSPIEL

Wir verlosen 100.000 Freiminuten im Internet für insgesamt rund DM 4.000

Sie müssen lediglich folgende Frage am Telefon richtig beantworten und schon erleichtern AddCom und wir Ihre monatliche Telefonrechnung!



PREISFRAGE

Wie heißt der kleine Engel aus Messiah?

Rufen Sie an 0190- 59 58 58

Teilnahmeschluss ist der 16.05.2000.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der AddCom AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich.

Bestseller

COMPUTEC MEDIA ▮ Redaktion PC Action ▮ Kennwort: Lesercharts
Roonstraße 21 ▮ 90 429 Nürnberg ▮ oder mit E-Mail an lesercharts@pcaction.de

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Auf welches Spiel warten Sie sehnsüchtig? Schicken Sie die beiden Namen an nebenstehende Adresse. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

Top 10 Lesercharts

Rang	Trend	Vormonat	Titel/Hersteller	Anteil
1	▲	3	Indiziertes Spiel *Activision*	14,8%
2	▼	1	Age of Empires 2 *Microsoft*	10,4%
3	▲	10	GTa 2 *Take 2*	9,6%
4	▼	2	Unreal Tournament *GT Interactive*	7,0%
5	▼	4	Half-Life (deutsch) *Havas Interactive*	5,3%
6	▲	neu	Die Sims *Electronic Arts*	5,2%
7	▲	neu	Die Siedler 3 *Blue Byte*	4,4%
8	▲	9	Anstoss 3 *Ascaron*	3,5%
9	▲	neu	Tomb Raider 4 *Eidos Interactive*	3,4%
10	▲	neu	Half-Life: Op. Force *Havas Interactive*	2,6%

Top 10 Most Wanted

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Anteil
1	▶	1	Diablo 2	18,6%
2	▲	3	Black & White	15,6%
3	▼	2	Half-Life: Team Fortress 2	13,4%
4	▶	4	Duke Nukem 4ever	7,2%
5	▲	neu	Star Trek: Armada	4,1%
6	▲	neu	Frontierland	3,2%
7	▲	neu	Sudden Strike	3,1%
8	▼	7	Grand Prix 3	3,0%
9	▲	neu	Commandos 2	2,9%
10	▲	neu	Carmageddon 3	2,1%

Top 10 Deutschland

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1		neu	Imperium Galactica 2	GT Interactive
2		neu	Käfer Total	Infogrames
3		neu	Half-Life Generation Pack	Havas Interactive
4		neu	Die Sims	Electronic Arts
5		neu	Might & Magic 8 (englisch)	Infogrames
6		neu	Majesty	Hasbro Interactive
7		neu	C&C Feuersturm	Electronic Arts
8		neu	Nox	Electronic Arts
9		neu	Ultima 9 Ascension	Electronic Arts
10		1	Anstoss 3	Infogrames

Quelle: Theo Kranz Games

Top 10 Frankreich

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▲	neu	The Sims	Electronic Arts
2	▲	neu	Final Fantasy 8	Eidos Interactive
3	▼	1	Planescape Torment	Interplay
4	▲	neu	Nox	Electronic Arts
5	▲	neu	Unreal Tournament	GT Interactive
6	▲	neu	Guerilla (Jagged Alliance 2)	Sir Tech/Ubi Soft
7	▼	6	Rally Championship 2000	Ubi Soft
8	▲	neu	Age of Wonders	Take 2
9	▲	10	FIFA 2000	Electronic Arts
10	▼	7	Theme Park World	Electronic Arts

Quelle: Press Image

Top 5 England

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▲	neu	The Sims	Electronic Arts
2	▶	2	Championship Manager 3	Eidos
3	▶	3	Age of Empires 2	Microsoft
4	▲	neu	Indiziertes Spiel	Havas Interactive
5	▼	1	Delta Force 2	NovaLogic

Quelle: MCV UK

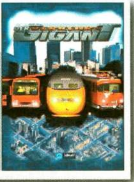
Top 10 USA

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▶	1	Who Wants to Be a Millionaire	Disney Int.
2	▶	2	Rollercoaster Tycoon	Hasbro Int.
3	▲	neu	Centipede	Hasbro Int.
4	▲	neu	Parker Brothers Classic Card Games	Hasbro Int.
5	▲	neu	Milton Bradley Classic Board Games	Hasbro Int.
6	▲	7	Age of Empires 2	Microsoft
7	▲	neu	RCT: Corkscrew Follies	Hasbro Int.
8	▼	5	Indiziertes Spiel	Activision
9	▼	8	Deer Hunter 3	Wizard Works
10	▶	10	Cabela's Big Game Hunter 2	Head Games

Quelle: MCV USA/incite PC Gaming

Gewinner der Ausgabe:





Hit-Countdown

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Action			
Aqua	Actionspiel	Massive Developments	2. Quartal 2000
Daikatana	Ego-Shooter	Eidos	Juni 2000
Duke Nukem 4ever	Ego-Shooter	3D Realms	3. Quartal 2000
Freelancer	Weltraum-Shooter	Microsoft	4. Quartal 2001
Giants	Actionspiel	Interplay	2. Quartal 2000
Halo	Actionspiel	Bungie	September 2000
Heavy Metal: F.A.K.K. 2	Actionspiel	Ritual Ent./GOD	September 2000
Kiss: Psycho Circus	Ego-Shooter	GOD	Juni 2000
Loose Cannon	Actionspiel	Digital Anvil	2. Quartal 2000
Max Payne	Actionspiel	Take 2	Oktober 2000
MDK 2	Actionspiel	Interplay	Mai 2000
Obi-Wan	Ego-Shooter	LucasArts	3. Quartal 2000
Oni	Actionspiel	Take 2	Juni 2000
Rune	Actionspiel	Take 2	September 2000
Star Trek Voyager	Ego-Shooter	Activision	2. Quartal 2000
Star Trek: Klingon Academy	Weltraum-Shooter	Interplay	Mai 2000
Starlancer	Weltraum-Shooter	Microsoft	Mai 2000
Team Fortress 2	Ego-Shooter	Havas Interactive	4. Quartal 2000
X-COM Alliance	Ego-Shooter	Hasbro Interactive	3. Quartal 2000
V.I.P.	Actionspiel	Ubi Soft	4. Quartal 2000
Adventure			
Alone in the Dark 4	Action-Adventure	Infogrames	2. Quartal 2000
Dinosaur	Adventure	Disney Interactive	April 2000
Galleon	Action-Adventure	Interplay	2. Quartal 2000
Planet der Affen	Action-Adventure	Fox Interactive	April 2000
Simon the Sorcerer 3	Adventure	Hasbro Interactive	2. Quartal 2000
Technomage	Action-Adventure	Sunflowers	2. Quartal 2000
The Real Neverending Story	Action-Adventure	Discreet Monsters	September 2000
Rennspiel			
Colin McRae Rally 2	Rennspiel	Codemasters	2. Quartal 2000
Grand Prix 3	Rennspiel	MicroProse	Juni 2000
Mercedes Benz Truck Racing	Rennspiel	THQ	April 2000
Rollenspiel			
Anachronox	Action-Rollenspiel	Eidos	2. Quartal 2000
Arcatera	Action-Rollenspiel	Ubi Soft	April 2000
Deus Ex	Rollenspiel	Eidos	Mai 2000
Diablo 2	Action-Rollenspiel	Havas Interactive	3. Quartal 2000
Gothic	3D-Action-Rollenspiel	Egmont	Juni 2000
Pool of Radiance 2	Rollenspiel	Stormfront	Oktober 2000
Soulbringer	Rollenspiel	Gremlin	2. Quartal 2000
Two Worlds	Rollenspiel-Strategie	TopWare	2. Quartal 2000
Vampire	Action-Rollenspiel	Activision	2. Quartal 2000
Wizardry 8	Rollenspiel	Sir-Tech	3. Quartal 2000
Wizards & Warriors	Rollenspiel	Activision	3. Quartal 2000
Simulation			
B17 Flying Fortress 2	Historisch	Hasbro Interactive	Mai 2000
Comanche 4	Hubschrauber	Electronic Arts	2. Quartal 2000
Eurofighter 2000 V 3	Modern	DID	3. Quartal 2000
Sport			
Anstoss Action	Fußball	Ascaron	Juni 2000
Box Champions 2000	Boxen	Electronic Arts	April 2000
Euro 2000	Fußball	EA Sports	Mai 2000
Prinz Naseem Boxing	Boxen	Codemasters	2. Quartal 2000
Tiger Woods 2000	Golf	Electronic Arts	April 2000
Strategie			
Battle Isle 4	Rundenstrategie	Blue Byte	3. Quartal 2000
Black & White	Echtzeitstrategie	Electronic Arts	2. Quartal 2000
Commandos 2	Echtzeitstrategie	Pyro	3. Quartal 2000
Dark Reign 2	Actionstrategie	Activision	2. Quartal 2000
Ground Control	Rundenstrategie	Sierra	Juni 2000
Orb	Rundenstrategie	Stategy First	4. Quartal 2000
Praetorians	Strategie	Pyro	1. Quartal 2001
Star Trek New Worlds	Echtzeitstrategie	Interplay	1. Quartal 2000
WarCraft 3	Echtzeitstrategie	Blizzard	4. Quartal 2000
Wirtschaftssimulation			
Industriegigant 2	WiSim	Infogrames	3. Quartal 2000

Hotlines

Firma	Telefon	Zeiten	Internet
- Acclaim	0 89-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14^{00}–19^{00}	www.acclaim.de
- Activision	0 18 05-22 51 55 01 90-51 00 55	Mo-So 16^{00}–18^{00} (nicht an Feiertagen) (Spieletipps)	www.activision.de
- Art Department	02 34-9 32 05 50	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}	www.artdepartment.de
- Ascaron	0 52 41-96 66 90 0 52 41-9 39 30	Mo-Fr 14^{00}–17^{00} (Mailbox)	www.ascaron.de
- Attic	0 74 31-5 43 05	Mo-Fr 10^{00}–12^{00}, 13^{00}–18^{00}	www.attic.de
- Blue Byte	02 08-4 50 29 29	Mo-Do 15^{00}–19^{00}, Fr 15^{30}–19^{30}	www.bluebyte.de
- Capstone	0 40-39 11 13	Mo-Do 18^{00}–20^{00}	www.capstone.de
- Cryo Interactive	0 52 41-95 35 39	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}, Sa, So 14^{00}–16^{00}	
- Disney Interactive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11^{00}–19^{00}, Sa 14^{00}–19^{00}	www.disney.de/DisneyInteractive
- Egmont Interactive	0 18 05-25 83 83	Mo-Do 18^{00}–20^{00}	www.egmont.de
- Eidos Interactive	0 18 05-22 31 24 01 90-51 00 51	Mo-Fr 11^{00}–13^{00}, 14^{00}–18^{00} (Spieletipps)	www.eidos.de
- Electronic Arts	01 90-57 23 33 01 90-90 00 30	Mo-Fr 9^{30}-17^{30} (Spieletipps, 24 Stunden täglich)	www.electronicarts.de
- Empire	0 89- 85 79 51 38	Mo-Fr 9^{00}–13^{00}	www.kochmedia.com
- Greenwood Entertainment	02 34-9 64 50 50	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}	www.greenwood.de
- GT Interactive	01 805-25 43 91	Mo-So 15^{00}–20^{00} (nicht an Feiertagen)	www.gtinteractive.de
- Hasbro Interactive	0 18 05-42 72 76	Mo-Fr 14^{00}–18^{00}	www.hasbro-interactive.de
- Havas Interactive	0 61 03-99 40 40 0 61 03-99 40 41	Mo-Fr 9^{00}–19^{00} (Mailbox)	www.havasinteractive.de
- Ikarion Software	02 41-470 15 20	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}	www.ikarion.de
- Infogrames	0190-51 05 50	Mo-Fr 11^{00}–19^{00}	www.infogrames.de
- Innonics	05 11-33 61 37 90	Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}	www.innonics.de
- Interactive Magic	01805 - 22 11 26	Mo-Fr 17^{00}–20^{00}, Sa u. So 14^{00}–17^{00}	www.imagicgames.de
- Konami	069-95 08 12 88	Mo-Fr 14^{00}–18^{00}	www.konami.com
- Magic Bytes	0 52 41-95 33 33	Mo-Fr 14^{00}–19^{00}	www.magic-bytes.de
- Mattel	0 69-95 30 73 80	Mo-Fr 9^{00}–21^{00}	www.mattelmedia.com
- Max Design	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	
- MicroProse	0 18 05-25 25 65	Mo-Fr 14^{00}–18^{00}	www.microprose.de
- Microsoft	01 80-5 67 22 55	Mo-Fr 8^{00}–18^{00}	www.microsoft.com/germany/support
- Mindscape	02 08-99 24 114	Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}	www.mindscape.com
- Navigo	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 13^{00}–18^{00}	www.navigo.de
- NEO	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}	www.neo.at
- Nintendo	01 30-58 06	Mo-Fr 11^{00}–19^{00}	www.nintendo.de
- Psygnosis	018 05-21 44 33	Mo-Fr 15^{00}–20^{00}	www.psygnosis.com
- Ravensburger Interactive	07 51-86 19 44	Mo-Do 16^{00}–19^{00}	www.ravensburger.de
- Sega	0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 10^{00}–18^{00}	www.sega.de
- Sierra	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9^{00}–19^{00}	www.sierra.de
- Software 2000	01 90-57 20 00	Mo-Do 14^{00}–19^{00}, Fr 10^{00}–14^{00}	www.software2000.de
- Sony Computer Entertainment	01 90-57 85 78	Mo-Fr 10^{00}–20^{00}	www.sonyinteractive.com
- Sunflowers	01 90- 51 05 50	Mo-Fr 11^{00}–19^{00}	www.sunflowers.de
- Take 2 Interactive	01 80-5 21 73 16 01 90-87 32 68 36	Mo-Fr 12^{00}–20^{00} Mo-Fr 8^{00}-24^{00} (Spieletipps)	www.take2.de
- THQ/Softgold	0 21 31-60 73 33	Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}	www.thq.de
- TLC Tewi	0 89- 61 30 92 35	Mo-Fr 14^{00}–19^{00}	www.learningco.de
- TopWare	06 21-48 28 66 33	Mo-Fr 14^{00}–18^{00}	www.topware.de
- Ubi Soft	02 11-3 38 00 30	Werktags 9^{00}–16^{00}	www.ubisoft.de
- Virgin	0 40-89 70 33 33	Mo-Do 15^{00}–20^{00}	www.vid.de

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0180 oder 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

Sprechstunde



Schöner Leben mit Zlatko

Wer ihn noch nicht kennt, den Zlatko: Das ist der Schwabe mazedonischer Abstammung, der dafür sorgt, dass die tägliche TV-Sendung „Big Brother" weitaus mehr ist als eine dröge Jugendherbergs-Simulation. Wenn Zlatko lacht, klingt das zwar wie Asthma im Endstadium, dieses Bronchial-Rasseln zaubert mir aber immer wieder ein Grinsen aufs Gesicht. Was will ich mit Alex, diesem Aushilfs-Gigolo? Oder mit Kerstin, der Ich-muss-alles-analysieren-Braut? Manuela, die ständig grinst wie ein Angora-Häschen bei Nacht? Oder Valium-Waldorf-Jona? Zlatko ist, wie er ist – naiv, aber eine ehrliche Haut. Falls unser Zladi mal wieder nominiert sein sollte: Stimmen Sie für den anderen Kandidaten! Ich wünsche Ihnen noch ein schönes Leben.

Ihr Harald Fränkel

Leserbriefe

Jugendschutz

Nun gut, vielleicht ist die Indizierungsgeschichte mittlerweile zu Tode geritten und ihr wollt keine Zuschriften zu diesem Thema mehr, trotzdem kann ich eines nicht verstehen: Warum ist Q3A indiziert, Unreal Tournament jedoch nicht? Versteht mich nicht falsch, ich bin natürlich froh, dass UT nicht indiziert ist (obwohl mich dies als Schweizer eh' nicht berührt), aber wollen wir doch mal ein paar Dinge festhalten: In UT wird ausschließlich auf Menschen geschossen, in Q3A nicht. In UT wird der Spieler gerühmt, wenn er einen Head Shot erzielt; mehr noch, er wird durch den Kommentator regelrecht dazu verleitet, Double-Kills und Multi-Kills zu produzieren. […] Und wenn ich schon schreibe: seit meinem letzten (ersten) Leserbrief habt ihr im Spielerforum gar nichts mehr über Grand Prix Legends (dem Falcon 4.0 unter den Rennsimulationen) gebracht, während andere Games permanent vertreten sind. […]

Raymond Geering, Jaberg (Schweiz)

PC ACTION Wer glaubt, nur ein Schweizer könne nicht über die gängige Indizierungspraxis aufgeklärt sein, weil ihn die Problematik nicht berührt, liegt falsch. Immer wieder kommen Zuschriften unter dem Motto „Warum ist Dingsbums indiziert und Dingenskirchen nicht? Haben die von der BPjS einen an der Klatsche?" Deshalb will ich das mal erklären: Die Bundesprüfstelle nimmt nicht alle Spiele unter die Lupe, sondern darf nur auf Antrag tätig werden. Wenn also ein Herr Otto Normalverbraucher das Spiel Dingsbums sieht und es für jugendgefährdend hält, kann er sich bei einem Jugendamt melden. Dieses stellt bei der BPjS den Antrag, Dingsbums zu prüfen. Dann entscheidet das Amt, ob das Spiel auf den Index muss. Wenn Herr Otto Normalverbraucher Dingenskirchen nie gesehen hat und/oder es nicht für jugendgefährdend hält und entsprechend kein Antrag bei der BPjS eingeht, wird es nicht geprüft. So einfach ist das. Ob das nun gut, gerecht oder ungerecht ist, spielt keine Rolle. Es ist Gesetz, aus und fertig. Zum Thema Spielerforum: Diese Rubrik wollen wir künftig flexibler halten. Titel, die nicht das größtmögliche allgemeine Interesse genießen (dazu gehört leider auch das fraglos sehr gute *Grand Prix Legends*), tauchen nur sporadisch auf. Und es wird Spiele geben, die nach gewisser Zeit verschwinden, weil sie veraltet sind (Beispiel: *Meridian 59*). Für die jeweiligen Fans mag das hart sein, aber wir sind nun mal ein Wirtschaftsunternehmen, das den Massenmarkt bedienen muss.

Klapaucius

Ich hatte mir letzte Woche die neue PC Action 4/2000 gekauft und dabei den Cheat „klapaucius" für Die Sims ausprobiert, dabei erscheint nur ein blaues Kästchen, in dem „Sorry. No such Cheat" steht. Kann es sein, dass die Cheats für die englische Version sind? Denn ich habe die deutsche Version. […]

Dieter Gessner, Ebertsheim (Pfalz)

PC ACTION Selten sorgen ein paar kleine Wörter für einen derartigen Tumult unter den Lesern. Erst im Nachhinein hatte sich herausgestellt, dass zwei der von uns angegebenen Schummelhilfen die deutsche Version nicht leiden können. Ich versteh' das ja irgendwie. Wenn ich ein Spiel wäre, würde ich mich auch wehren, ein Wort wie Klapaucius zu akzeptieren. Klingt ja wie 'ne ansteckende Krankheit. Wäre nett, wenn mir mal jemand bei Gelegenheit erklären könnte, was ein Klapaucius ist. Ich komme aber vom Thema ab. Wenn Sie jetzt fragen, warum der Hersteller die beiden Cheats herausgenommen hat, könnten Sie sich ebenso gut bei mir erkundigen, warum so viele Polizeibeamte einen Schnurrbart tragen. Ich weiß es nämlich nicht. Abzusehen war das Problemchen keinesfalls, weil wir bei Redaktionsschluss nur die englische Fassung hatten. Da hat er funktioniert, der Klapaucius. Schön ist wohl, dass ich an dieser Stelle einen Geld-Cheat für die deutsche Version als Ersatz anbieten kann. Versuchen Sie es doch mal mit „rosebud".

Alter Käse

Ich bin ein treuer Leser eurer Zeitschrift, und habe so einige Male mitverfolgen können, wie ihr die Österreicher fertig macht. Ich finde das echt geil. […]

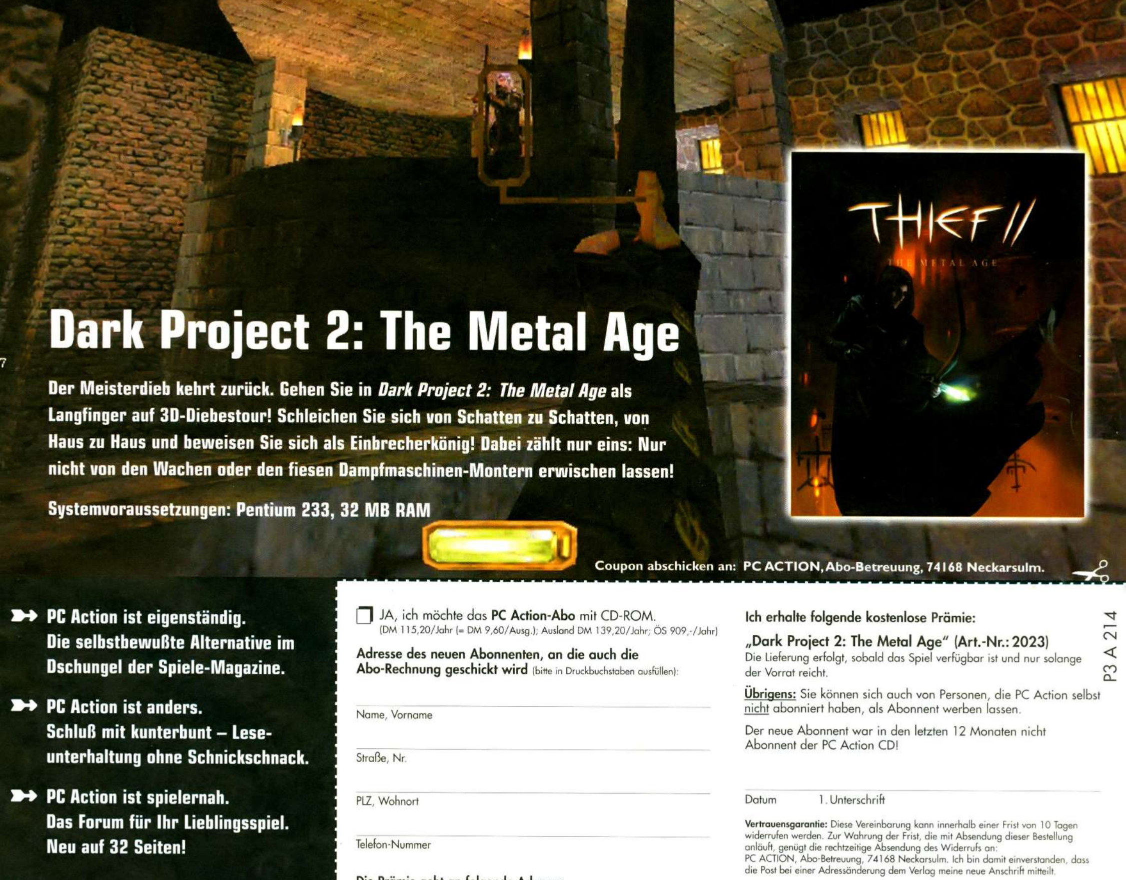
Ralf Maurer, Zürich (Schweiz)

PC ACTION Freut mich. Allerdings habe ich bereits mehrfach erklärt, dass ich's nicht so meine. Im Moment denke ich allerdings zufälligerweise darüber nach, mich mal über ein anderes Völkchen lustig zu machen. Der Abwechslung wegen. Wie wär's mit den Schweizern? Verdient hätten sie es, schließlich sind die Eidgenossen nicht mal in der Lage, einen vernünftigen Käse zu produzieren. Der ist immer kaputt. Jedes Mal, wenn ich einen kaufe, sind Löcher drin. Oh Gott, ich glaub', der Witz eben war flacher als ein Igel auf der Autobahn. Ich hätte den Satz ja wieder gelöscht, aber die drei Seiten mussten voll werden. Ich bitte deshalb um Nachsicht und Entschuldigung.

Suaheli

Gestern habe ich mir zum ersten Mal euer Magazin gekauft (zurzeit lese ich mich testhalber durch alle PC-Spiele-Magazine, die ich am Kiosk finden kann), und es gefällt mir richtig gut, sehr lebendig und interessant, nur habe ich als Neuling so meine Probleme mit dem ganzen Technik-Kram, der dummerweise so immens wichtig ist. […] Z.B. steht auf Seite 92 (Heft 4/2000) in dem Bewertungs-Kästchen unten rechts bei Grafik „Direct Draw", bei Sound „Direct Sound" usw. – was ist das? Irgendeine Hardware? Eine Software? Eine Technologie? Oder gar eine neue Apfelsorte? Ich meine, für jemand, der anfängt und null Ahnung von Technik hat, ist das Suaheli. […] Ich erwarte jetzt nicht, dass ihr mir das alles bis ins Detail erklärt, aber was ich erwar-

Wer für PC Action einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön Dark Project 2: The Metal Age – kostenlos!



Dark Project 2: The Metal Age

Der Meisterdieb kehrt zurück. Gehen Sie in *Dark Project 2: The Metal Age* als Langfinger auf 3D-Diebestour! Schleichen Sie sich von Schatten zu Schatten, von Haus zu Haus und beweisen Sie sich als Einbrecherkönig! Dabei zählt nur eins: Nur nicht von den Wachen oder den fiesen Dampfmaschinen-Montern erwischen lassen!

Systemvoraussetzungen: Pentium 233, 32 MB RAM

Coupon abschicken an: PC ACTION, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm.

- **PC Action ist eigenständig.** Die selbstbewußte Alternative im Dschungel der Spiele-Magazine.
- **PC Action ist anders.** Schluß mit kunterbunt – Lese-unterhaltung ohne Schnickschnack.
- **PC Action ist spielernah.** Das Forum für Ihr Lieblingsspiel. Neu auf 32 Seiten!

❒ JA, ich möchte das **PC Action-Abo** mit CD-ROM.
(DM 115,20/Jahr (= DM 9,60/Ausg.); Ausland DM 139,20/Jahr; ÖS 909,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Aboangebot gilt nur für PC Action mit CD-ROM.

Ich erhalte folgende kostenlose Prämie:

„Dark Project 2: The Metal Age" (Art.-Nr.: 2023)
Die Lieferung erfolgt, sobald das Spiel verfügbar ist und nur solange der Vorrat reicht.

Übrigens: Sie können sich auch von Personen, die PC Action selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen.

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Action CD!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: PC ACTION, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis der Vertrauensgarantie)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

P3 A 214

Redakteure an den Pranger

[...] Doppelfehler und Satzverlust für (wirbel) Christian Bigge! In Ausgabe 4, auf Seite 96, unterliefen ihm ZWEI (!!!) Fehler: 1. Stundenkilometer = Kilometer mal Stunde = km h, wohingegen Kilometer pro Stunde = Kilometer durch Stunde = km/h sind. 2. Assen befindet sich nicht in Holland, sondern in den Niederlanden! Schande über ihn: Holland ist ein Teil (wenngleich ein sehr großer Teil) der Niederlande, und Assen gehört nicht dazu! [...]*

Lucas Klausner per E-Mail

PC ACTION Wir sind ehrlich froh, vergangenen Monat offensichtlich keine wirklich schlimmen Fehler gemacht zu haben. Insofern hat sich Kollege Bigge sogar gefreut und die eine Folge Teletubbies saß er deshalb locker auf einer Hinterbacke ab. Wenn wir aber schon beim Haarespalten sind, verehrter Lucas: Da jedes Wort in deinem Brief klein geschrieben war (und ich Depp durfte das korrigieren!) enthielt dein Schreiben insgesamt 44 Rechtschreibfehler. Das ist bei insgesamt 210 Wörtern eine rekordverdächtige Quote. Abschließend noch mein Dank an UT-Amazone Tanja Bunke, die bei ihrem Besuch in der Redaktion (vgl. S. 32 - 40) einen Fehler der Tipps-&-Tricks-Abteilung aufdeckte: In der Map Conveyer existiert sehr wohl ein Redeemer: Man muss das Fließband nach oben nehmen, einmal rechts um die Ecke gehen. Oben auf einem Schacht liegt der besagte Raketenwerfer.

[...] Leserbriefe zu schreiben, ist eigentlich nicht so mein Fall, aber nach eurer Ausgabe 4 musste ich einfach zu PC und Tastatur greifen. Grund: Euer Mini-Test von Asherons Call. Zu eurer Info, weil ich einfach mal annehme, dass der Kollege, der das Spiel „getestet" hat, wohl den Monitor gar nicht eingeschaltet hat und die ganze Zeit offline war. Asherons Call ist ein Multiplayerspiel, welches man nicht im Einzelspielermodus spielen kann. [...]

Wolfgang Brakensiek per E-Mail

PC ACTION Das Gestammel von Layouter Roland Gerhardt („Äh ... schlechte Endkorrektur des Redakteurs") half natürlich nichts. Die Pranger-Jury sprach ihn schuldig, da sich die Wertung von 69 Prozent selbstverständlich auf den Mehrspielermodus bezog. Zur Strafe wurde er mit dem Ex-Big-Brother-Haus-Bewohner Thomas für 10 Tage in einen Mini Cooper gesperrt. Es muss grauenhaft gewesen sein.

te, ist eine feste Rubrik (da reicht ja eine halbe A4-Seite), die sich den Newbies widmet, und in der ich als Newbie Quellen finde (Bücher, Netz-Adressen), wo es Tutorials gibt, in denen mir das Wichtigste erklärt wird. [...]

Marianne Zientner per E-Mail

PC ACTION Suaheli? Zum Glück weiß ich wenigstens, was das ist. Im Gegensatz zu Klapaucius, aber das schrieb ich ja bereits. Selbstverständlich wäre es am besten, wenn wir Anfängern alles so erklären könnten, dass sie etwas dazulernen. Leider können wir als Fachmagazin nicht immer bei Adam und Eva anfangen – auch wenn wir das gerne täten. Aber die Idee mit der Rubrik für Neulinge ist auf jeden Fall in unserem Hinterstübchen gespeichert. Nebenbei stützt diese Überlegung mein Lebensmotto „Man muss nicht alles wissen, man muss nur wissen, wo man nachschauen kann." (Warnung für Schüler: In der Schule funktioniert das mei-

stens nicht!) Wir überlegen uns was, versprochen. Weil uns als Fachidioten leider nicht immer bewusst ist, wo das Verständnis endet und das Unverständnis beginnt, sind wir ein wenig auf unsere Leser angewiesen. Also: Wo besteht Erklärungsbedarf? Haben Sie keine Scheu, schließlich gibt es keine blöden Fragen, sondern nur blöde Antworten! Kennen Sie gar Internetadressen für Anfänger (spezielle Newsgroups etc.)? Oder wissen Sie, was ein Klapaucius ist? Schreiben Sie mir!

Voll blöd?

Ich wollte mich nur kurz bedanken. Euer Spielekauf-Bericht sprach mir echt aus der Seele, denn wer von uns hat noch nicht ähnliche Situationen erlebt? Bei Saturn versuchten sie mir zu erklären, ein Spiel namens Slave Zero würde es nicht geben. Ich erklärte höflich aber bestimmt, dass der Release bevorstünde und ich die Pre-Beta-Demo als auch die Demo gespielt habe und wissen wollte, wann es denn endgültig erscheine. […] Und im Ich-Bin-Voll-Blöd-Markt fragte ich, ob Outcast auf 333 MHz anständig laufen würde … er fragte nach meinem System. Als ich von selber sagte, meine Voodoo2 würde aufgrund der Voxel-Technik des Spiels nichts bringen, antwortete der Verkäufer: „Stimmt, für dieses Spiel brauchst du nämlich eine 3dfx-Karte … hehe!". Stark irritiert verließ ich den Laden. Und zu Karstadt gehe ich ohnehin nur, wenn ich deprimiert bin – mal ehrlich, wer muss nicht kichern, wenn er DIE Preise sieht? Schön, dass mal jemand mit größerem Radius als ich solche Missstände anprangert. […]

Attila Möhl, Hamburg

PC ACTION Ich kenne das. Wer einen Computerladen betritt, um RAM-Bausteine zu erwerben, dort aber auf die blonde Samstag-Nachmittag-Aushilfe trifft, die einen anschaut, als habe man sie gefragt, ob sie einem bitte die Nasenhaare stutzen könnte, den beschleicht ein ungutes Gefühl. Deine Erfahrungen beweisen das, was wir in unserem Artikel bereits deutlich geschrieben haben: Händler-Tests können natürlich keinesfalls repräsentativ sein. Ebenso wenig würde ich deine Erfahrungen für allgemein gültig erklären. Jeder Kunde hat wohl seine eigenen positiven und negativen Erlebnisse gemacht. Wir wollten mit dem Bericht prüfen, wie es um die Kompetenz der Verkäufer bestellt ist. Sooo schlimm, wie du es jetzt darstellst, war es aber glücklicherweise nicht. Trotzdem freut es uns natürlich, dass der Artikel bei den Lesern so gut

Briefkasten

Es gibt spezielle Themen, die Sie bewegen? Sie haben Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns! Jede Zuschrift ist willkommen. Bitte fassen Sie sich aber kurz. Im Zweifelsfall erlauben wir es uns, Briefe zu kürzen oder gegebenenfalls in Auszügen zu veröffentlichen – der Platz auf den Leserbriefseiten ist nicht unbegrenzt. Leider ist es uns aus Zeitgründen auch nicht möglich, jede Zuschrift persönlich zu beantworten. Unsere Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Roonstraße 21 · 90429 Nürnberg

Am schnellsten und einfachsten geht's natürlich, wenn Sie eine E-Mail an leserbriefe@pcaction.de schicken. Bitte geben Sie auch in diesem Fall Ihren vollen Namen und Ihre Adresse an. Anonyme Zuschriften wollen wir nicht berücksichtigen – wenngleich wir die Anonymität auf Wunsch wahren.
Ihre PC-Action-Redaktion

angekommen ist. Nach wie vor frage ich mich allerdings, was ein Klapaucius ist. Aber das gehört nicht hierher.

Wissensfrage

Ich habe euren Artikel über das Game Programming Starter Kit gelesen und interessiere mich sehr für dieses Produkt. [...] Ich bin jetzt 16 Jahre und programmiere schon zwei oder drei Jahre, habe sehr gute Kenntnisse über QBasic, Turbo Pascal 7 und Grundkenntnisse über Delphi 1, C++ Builder 1. [...] Ist dieses Programm für mich geeignet (wie der Preis vermuten lässt) oder sollte man über ein noch größeres Grundwissen verfügen? Beinhaltet das Paket eine Art Tutorial? [...] Was ist alles an Software enthalten? Gibt es eine Hotline, die Hilfe bietet, wenn man überhaupt nicht weiter kommt? [...]

„Dragon"
(Leser wollte anonym bleiben)

Weil wir viele solcher Zuschriften bekamen, wiederhole ich ausnahmsweise, was in dem Artikel eigentlich schon drin stand: Das Paket enthält zu einem günstigen Preis (DM 80,-) alles, was man für die Entwicklung eines Spiels benötigt: Programmiersprache, 3D-Tools, digitale Bücher zu C++ und DirectX und ein „echtes" Buch „Game Design – Die Geheimnisse der Profis". Keinesfalls wird erklärt, was ein Klapaucius ist, was mich persönlich etwas ärgert. Doch zurück zum Thema: Grundsätzlich brauchst du keine Vorkenntnisse, aber je weniger du weißt, desto mühsamer ist es, alle Kniffe zu lernen. Denn das Paket ist keinesfalls eine Anleitung „In zwei Stunden zum eigenen Spiel". Gefragt ist Einsatz: Du musst dir das Wissen hart erarbeiten. Wer mehr zum Kit erfahren möchte, kann sich beim Hersteller unter http://www.gamepsk.com informieren. Außerdem verweise ich auf den Artikel ab Seite 46.

Kleider machen Leute

Oh weh! Die Verlosung des brasilianischen Trikots in der vergangenen Ausgabe hat mir drastisch die Abgründe des menschlichen Daseins vor Augen geführt. Ich hatte bekanntlich dazu aufgefordert, Leser mögen mir Gründe nennen, warum ausgerechnet sie dieses Leibchen brauchen. Dies bescherte mir eine Flut von Zuschriften, die beweisen, dass der Homo Sapiens für manche Dinge alles tut. Einige Briefe kann ich deshalb nur ohne Absender veröffentlichen, weil ich als verantwortungsvoller Journalist die Verfasser um ihrer selbst willen schützen musste. Außerdem wollte ich meinen Lesern Bestechungsversuche („Du kriegst Infineon-Aktien"), seltsame Neigungen („Meine Freundin Gummi P. hat nichts anzuziehen") oder eklige, Mitleid heischende Krankeitsgeschichten („Ich habe eine Fußpilzvereiterung") ersparen. Doch nun zur Preisverleihung.

1. Platz

Ich, ein kleiner 14-jähriger Junge aus dem Südwesten Deutschlands möchte mich sportlich betätigen. Da sich der deutsche Fußball derzeit in einer Krise befindet und dringend Talente benötigt werden, habe ich beschlossen, mit dem Fußballspielen zu beginnen. Da ich aber nur ein schwarz-weißes Trikot der österreichischen Nationalmannschaft besitze, würde ich mich auf dem Fußballplatz vermutlich total lächerlich machen – möglicherweise auch gar nicht mittrainieren dürfen. Mit diesem gelben Trikot wäre alles ganz anders [...], und ich würde bei der nächsten Spielersichtung allen Beobachtern ins Auge stechen. So würde ich bald bei einem großen bayerischen Millionärs-Verein landen und spätestens 2004 in der Nationalelf spielen. Bei der Weltmeisterschaft vor heimischem Publikum im Stadion des Drittligisten Borussia Dortmund im Jahr 2006 würde ich im Endspiel gegen Österreich das entscheidende Tor schießen und Deutschland so wieder zur besten Fußballnation der Welt machen. [...]

Max Trapp, Bad Krozingen

Menschen, die mir die Arbeit abnehmen, hab' ich am liebsten. Dank dieser Zuschrift musste ich mir diesmal keine Boshaftigkeiten für meine Freunde, die Österreicher, ausdenken. Das hat Max Trapp für mich erledigt. Selbstverständlich distanziere ich mich ausdrücklich davon: Beiträge von Lesern spiegeln nicht zwingend die Meinung der Redaktion wider. Glückwunsch, das Hemd geht per Post nach Bad Krozingen!

2. Platz

Betreff: Brasilianisches Trikot. Hallo Harald Fränkel

Absender ist der Redaktion bekannt

Fast wärst du der Sieger geworden. Immerhin hast du es geschafft, den ersten Leserbrief zu schreiben, den ich ungekürzt veröffentlichen konnte. Leider fehlt es deinem Antrag etwas an ... nun, sagen wir ... Überzeugungskraft. Ich kann deine Argumente, warum du das T-Shirt brauchst, nicht so gut nachvollziehen. Schade eigentlich. Aber so reicht es immerhin für den ehrenvollen zweiten Platz.

3. Platz

[...] Ich könnte dir natürlich ein Bild schicken und nur schreiben: Bitte gib mir das Shirt, wie du siehst, hab ich nichts anzuziehen. Aber für gewöhnlich verschicke ich meine Nacktfotos nicht. [...]

Name ist der Redaktion bekannt

Schade, schade. Fast hätte eine weibliche Leserin das Rennen gemacht. Dass es nur für den dritten Rang reicht, liegt daran, dass sie vergessen hat, ihren Absender und ihre Telefonnummer anzugeben. Es hat also nichts, keinesfalls und nie und nimmer damit zu tun, dass sich im Anhang der Mail – trotz kurzer Suche (so zirka zweieinhalb Stunden lang) – kein Privatfoto auffinden ließ.

Platz 632

Das T-Shirt zu verlosen, war (ausnahmsweise) eine gute Idee von Ihnen! [...]

Absender ist der Redaktion bekannt

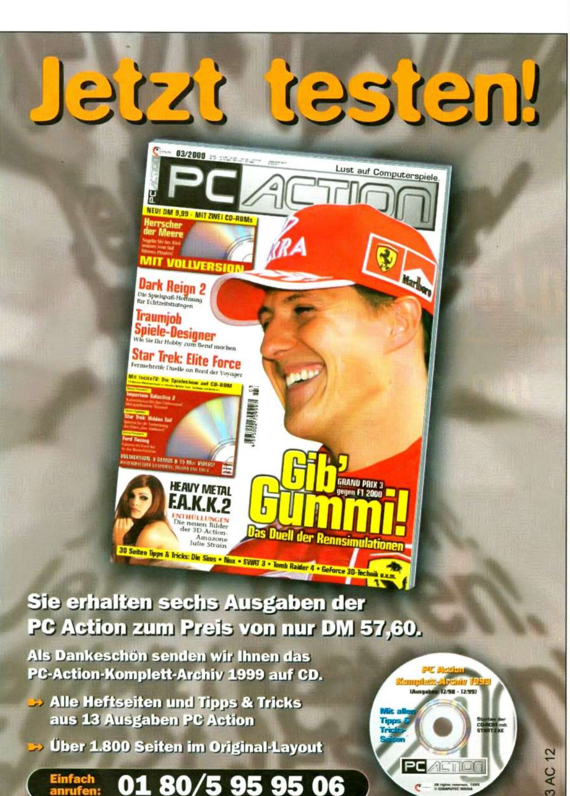
Dafür war Ihr Einleitungssatz keine gute Idee. Ich drück's mal vorsichtig aus: Es ist, sagen wir mal taktisch etwas unklug, dem Chef-Verloser durch die Blume mitzuteilen, dass er doof ist. Selbst, wenn das stimmt.

Platz 1497

[...] Auch wenn mein Bedarf an Fußballaccessoires bisher eher gering war, muss ich doch deinen fatalen Fehler ausnutzen. Wie hieß es wörtlich? „(...) und ob ich das Hemd vorher waschen soll". [...] Ich will es gewaschen und DU wirst das persönlich tun. Jeder kann einen PC einrichten und Windows installieren, aber hast du schon mal probiert einer Waschmaschine das richtige Programm einzuimpfen? Harte Sache, wie ich aus eigener Erfahrung weiß. Verzweifle und bereue deinen Fehler. [...]

Absender ist der Redaktion bekannt

Dummerweise liegt der Denkfehler bei dir. Du hast doch nicht im Ernst geglaubt, ich würde das T-Shirt vor dem Verschicken waschen, oder? Dazu bin ich viel zu faul. Mit der Aussage wollte ich nur bezwecken, dass mir die Auswahl des Gewinners leichter fällt. Ich hab' mir einfach gedacht: Wer will, dass ich das Leibchen vorher reinige, dessen Brief wird von vorneherein aussortiert und im Fach „chancenlos" abgelegt. Erschreckend war lediglich, dass alle das Hemd im verschwitzten Zustand orderten. Na ja, bis auf dich eben. Insofern kann ich dich zum letzten Platz beglückwünschen.





Inserentenverzeichnis PC Action 05/2000

1&1 57
Activision 2
Addcom 23
Amigo Games 25
Asus 203
Barmer Ersatzkasse 82, 83
Blackstar 31
Blue Byte 103
Compare 117
Computec MEDIA 105, 146, 179, 189, 190, 191, 192, 193
Cryo 61
Deutsche Telekom 4, 5
Egmont 59
Eidos 17, 21, 49, 93
Electronic Arts 26, 27, 35, 45
ELSA 19
E-Plus 11
Game It! 95
Gong Verlag 194, 195
Hasbro 41
Hauppauge 113
Heartline 201
Infogrames 38, 39, 50, 51, 79, 97
Interact 15
Koch Media 55
KYE Systems 197
Metz 209
Netzstatt 69
NMG 205
Okay Soft 117
OZ Verlag 207
Playcom 85
Pro Markt 13
RM Buch & Medien 65
Swing 101
Take 2 ....81, 91, 109
Theo Kranz 180, 181, 182, 183
THQ 86, 87
Ubi Soft 47
Virgin 9
Volks- und Raiffeisenbanken 212

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Hiermit bestelle ich:

❒ PC Action mit CD-ROM 02/00	zu DM 9,99	
❒ PC Action mit CD-ROM 03/00	zu DM 9,99	
❒ PC Action mit CD-ROM 04/00	zu DM 9,99	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)

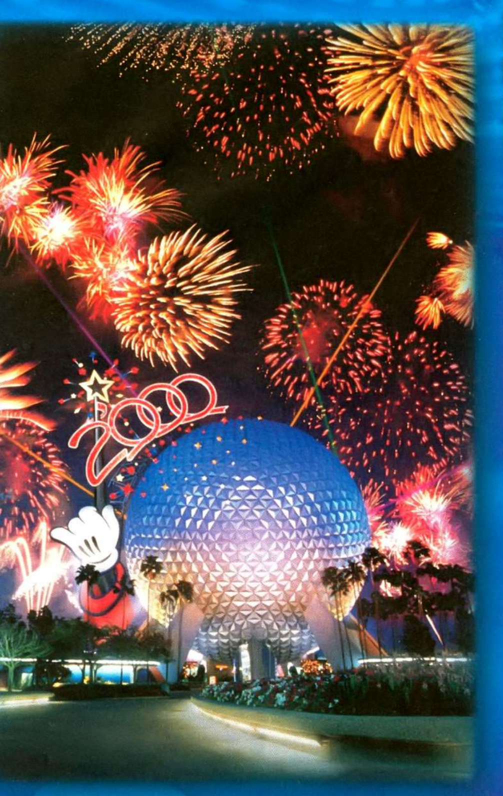
❒ Bequem per Bankeinzug Kreditinstitut:

Konto.-Nr.

BLZ

Datum, Unterschrift

gewinnen ist drin





1. Preis
1 Woche Walt Disney World Resort in Florida, USA, für 2 Personen!

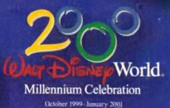
»Walt Disney World Resort« feiert das neue Millennium in seinen 4 Themenparks mit einer spektakulären 15-monatigen Party. Den Mittelpunkt bildet der Themenpark »Epcot«. Hier findet täglich eine beeindruckende Parade statt und der Höhepunkt ist das große Finale aus Feuer, Wasser, Lasern und Musik. Als Gewinner sind Sie eine Woche dabei. Entdecken Sie die Welt der Wissenschaft und Technologie im Themenpark »Epcot«. Freuen Sie sich auf die Fantasie- und Traumwelt in »Magic Kingdom«. Werfen Sie in den »Disney MGM Studios« einen Blick hinter die Kulissen der bekanntesten Film- und Fernsehproduktionen. Entdecken Sie Afrika mitten in Florida bei einer faszinierenden Safari im Themenpark »Disney's Animal Kingdom«. Und tauchen Sie ein in die virtuelle Welt von »Disney Quest«. Sie fliegen mit LTU, direkt nach Orlando, wohnen in einem der erstklassigen »Disney Resort Hotels« und besuchen einen der atemberaubenden Wasserparks. Der Gewinner wird schriftlich verständigt, der Reisetermin wird mit ihm abgestimmt.

2.–101. Preis
100 Walt Disney Millennium-Bodybags









SUPERTIPP Bis März 2000 sind die Disney-Themenparktickets ermäßigt im Reisebüro erhältlich.

Ich mein' ja nur



Die Branche im Umbruch

Ab und an lohnt es sich doch, die staubtrockenen Wirtschaftsnachrichten zu durchkämmen. So hat 3dfx für Furore gesorgt, als die Firma die Übernahme von GigaPixel bekannt gab. Auf der CeBIT noch als heißer Übernahmekandidat gehandelt, geht 3dfx einfach in die Offensive und kauft sich eine hoffnungsvolle Chipschmiede. GigaPixel räumte man im Vorfeld der X-Box-Hysterie gute Chancen ein, den Grafikchip für die Microsoft-Konsole zu schnitzen. Obwohl Nvidia schließlich das Rennen gemacht und locker den Aktienkurs verdoppelt hat, ist die Technologie von GigaPixel hochinteressant und für 3dfx-Produkte im Jahr 2001 vorgesehen. Sie kennen S3? Die Firma, die Diamond und Number Nine aufgekauft hat? Und die nun händeringend einen Käufer für die Grafikkarten-Abteilung sucht? Im Gespräch sind Nvidia und VIA. Ach ja, von den berühmt-berüchtigten Bit Boys mit dem Wunderchip Glaze 3D gibt es auch Neuheiten. Jegliche Informationen zu dem Fata-Morgana-Rechenknecht wurden von der Webseite entfernt. Sie können sich selbst Ihren Teil dazu denken.

Thilo Bayer

SideWinder-Attacke

Spielecontroller **Microsoft setzt auf Multiplayer-Schlachten**



Handlich: Beim Strategic Commander kann der Zocker für verschiedene Spielsituationen ein Profil erstellen und zwischen diesen wechseln.

Kräftig: Microsoft verstärkt die FF-Effekte bei FF Pro 2 nach dem Motto „Sind sie zu stark, bist du zu schwach".

Auf der traditionellen GameStock-Spielemesse präsentierte der Software-Gigant drei neue Produkte aus der SideWinder-Familie, die im Oktober dieses Jahres erscheinen werden. Das Kommunikationspaket SW Game Voice dürfte sich vor allem für Internet- und Netzwerkspieler zum unverzichtbaren Spielewerkzeug mausern. Ein Stereo-Headset von Plantronics, eine handliche Steuerhardware für die Nachrichten-Koordination und eine Kommunikations-Software befinden sich im Handgepäck, dazu braucht der Spieler noch eine Full-Duplex-Soundkarte. Um die Internetleitung nicht über Gebühr zu belasten, kann der Anwender zwischen verschiedenen Qualitätseinstellungen wählen. Die Software dient zum Chatten oder Nachrichten senden. Der SW Strategic Commander richtet sich an alle Strategen im Lande, denen Fingerverrenkungen an der Tastatur gegen den Strich gehen. Er bietet nicht nur eine Vielzahl von programmierbaren Knöpfen, sondern auch eine bewegliche Karosserie, um das Scrollen auf der Spielkarte zu vereinfachen. Der Force Feedback Pro 2 löst den altgedienten Kraftknüppel FF Pro ab und setzt vor allem auf ein kompaktes Design. Ein integriertes Netzteil sorgt für stärkere FF-Effekte, außerdem werden Rundumsicht-Schalter, Schubrad und die Tasten am Griff verbessert.

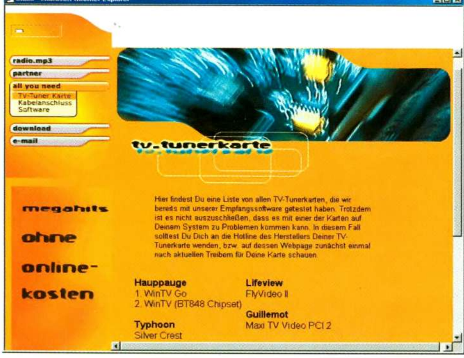
Info: Microsoft, 0180-5251199 (www.microsoft.de)

r@dio.mp3

MP3-Radiosender **Digitales Radio der neuesten Generation**

Seit Mitte März ist r@dio.mp3 auf Sendung, der erste Radiosender in Europa, der sein Programm mit MP3-Songs und begleitenden HTML-Informationen über das Kabelnetz bestreitet. Dazu werden die digitalen Daten auf das analoge Fernsehsignal von NBC Europe gepackt und sind über den Kabelanschluss verfügbar. Hardwareseitig braucht der Hörer neben Letzterem eine TV-Tunerkarte sowie die Abspielsoftware von der Webseite (1,5 MB). Die Songs werden mit 128 kBit pro Sekunde abgespielt, müssen sich also nicht vor CD-Qualität verstecken. Die parallel dazu übertragenen HTML-Inhalte informieren über den Interpreten und das nachfolgende Programm. Genialerweise kann der Hörer die Musikstücke in MP3-Qualität aufnehmen.

Info: MusicPl@y GmbH (www.musicplay.de)



Wer schon immer Radiohits in MP3-Qualität aufzeichnen wollte, liegt beim Sender r@dio.mp3 genau richtig.

Hardware-Happen

/// Intel wirft ab April höher getaktete Celeron-CPUs auf den Markt. Anders als die bisherigen Celerons basieren die neuen Rechenknechte ab 566 MHz auf dem Coppermine-Kern. Das bedeutet auch, dass die Einstiegs-CPUs von Intel von nun an die ISSE-Befehle des Pentium III verstehen. Keine Änderungen sind beim Front Side Bus (66 MHz) oder Level-2-Cache (128 kByte Full Speed) zu vermelden. Damit wird die Leistungsfähigkeit des Celeron weiterhin künstlich niedrig gehalten. /// Microsoft liefert seit kurzem sein Force Feedback Wheel auch mit einem USB-Anschluss aus. Für 299 Mark erhält der Käufer den Off-Road-Raser *Monster Truck Madness 2* dazu. Info: Microsoft, 0180-5251199 (www.microsoft.de). /// Die Razer-Boomslang-Maus ist nun auch in Deutschland erhältlich. Der Online-Shop Haudenlukas.de bietet die 2000er-Version für 199 Mark, die 1000er-Variante für 149 Mark an. Bestellungen sind per Vorkasse, Lastschrift und Nachnahme möglich. Info: Haudenlukas.de (www.haudenlukas.de). /// Dell kündigt eine Gigahertz-Version des PIII-Coppermine von Intel an. Die „Dimension XPS B 1000 MHz Special Edition" kostet 7.500 Mark plus Mehrwertsteuer und beinhaltet unter anderem eine 64-MB-GeForce-Karte, 128 MB RDRAM sowie eine 30-GB-Festplatte. Info: Dell, 0180-5224488 www.dell.de). ///

Ati Rage 6

Grafikchip | **Das Imperium schlägt zurück**

Das Ziel, Nvidias GeForce-Nachfolger zu schlagen, geht 3D-Gigant Ati ambitioniert an. Kern des Ati Rage 6 ist eine doppelt ausgelegte Pipeline, die pro Pixel bis zu drei bilinear gefilterte Textur-Tapeten aufbringen kann. Je nach endgültiger Taktgeschwindigkeit (über 150 MHz) sollte das für Leistungen jenseits von 300 MPixel/s und 900 MTexel/s Füllrate reichen. Primär wird in Bildqualität und Realismus investiert, Aufgabe des „Pixel Tapestry"-Motors. Der 3D-Chip ist der Erste, der alle Bump-Mapping-Arten in Hardware beschleunigt. Die Geometrie-Einheit übernimmt neben Transformationen und Beleuchtung auch das Entfernen von Objekten, die nicht im Sichtbereich liegen (Clipping).

Info: Ati, 089-665150 (www.ati.com)



Noch Theorie, aber wohl ab August auch im Rechner, ist der „Rage 6" von Ati.

WebCam GO

Web-/Digitalkamera | **Webcam für die Hosentasche**



Zwei in einem: Die WebCam GO von Creative knipst Bilder und nimmt Videos auf.

Creative überrascht immer wieder mit feinem Multimedia-Spielzeug. Diesmal haben sich die Techniker dem Thema Webcam gewidmet, und heraus kam eine 2in1-Lösung. Mit der WebCam GO (Preis: 299 Mark) können Sie nicht nur wie gewohnt Ihrem Exhibitionismusdrang freien Lauf lassen und Echtzeitfilmchen im Internet platzieren (bis zu hochskalierten 640x480 Bildpunkten). Nein, Sie stöpseln die GO einfach vom USB-Anschluss ab und besitzen dann eine mobile Digitalkamera, mit der Sie bis zu 90 Bilder bei einer Auflösung von 640x480 knipsen können. 4 MB Speicher, Selbstauslöser, verschiedene Schärfeeinstellungen und der Einsatz von Batterien machen diesen fotografischen Ausflug möglich. Auch wenn die Schnappschuss-Leistungen nicht mit einer echten Digitalkamera zu vergleichen sind: Für spaßiges Fotografieren reicht die Qualität allemal.

Info: Creative, 069-66982900 (www.creative.com)



Das Abgeben der Waffen an der Stadtgrenze können wir wohl vergessen.

Das Gigahertz-Duell

Der Fachmann staunt und der Laie wundert sich über den Showdown der Prozessor-Hersteller. Atemberaubende 1.000 Megahertz werden abgefeuert. Wer wird das Duell um die Gunst der Power-Spieler gewinnen?

Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben, so das geflügelte Wort. Intel hat es in dieser Hinsicht in letzter Zeit wahrhaftig nicht leicht. Zuerst das schreckliche zweite Halbjahr 1999 mit dem Intel820-Vertagungs-Fiasko, der Verlust der Megahertz-Führung an AMD und schließlich auch noch massive Lieferprobleme beim Coppermine. Doch der Wettkampf erlaubt keine Verschnaufpausen. Im Gegenteil, im März wurde die Klopperei noch härter, als AMD den 1.000-Megahertz-Athlon ankündigte und sogleich auch Testsysteme verschicken konnte. Intel zog zwar auf dem Papier nach, aber weder Endkunden noch wir neugierige Tester haben bisher Exemplare des Wundertieres Pentium III 1000 gesichtet. Stattdessen behalfen wir uns mit der Übertaktung eines wehrlosen Pentium III 866, um Einsichten zu gewinnen. Dabei bräuchte Intel sich nicht mit dem Gigahertz-Chip zu verstecken. Unsere Leistungsanalyse hat klar ergeben, dass ein Coppermine 1000 eine vorzügliche Schlagkraft besäße – wenn man denn einen auftreiben könnte. So bleibt es denn Intel überlassen, zwischen Worten und Taten eine Brücke zu bauen. Im Laufe des Jahres soll auf alle Fälle alles gut werden, bis dahin jedoch ist erst einmal offiziell bei 866 MHz Zapfenstreich.

Nachbarschaftshilfe

Bedeutsam ist jedoch – das wird schnell klar – die richtige Wahl der Infrastruktur für die MHz-Boliden. Wer noch mit Fantasien schwanger geht, er könnte seine alte BX-Hauptplatine mit dem Pentium III 1000 betreiben, liegt falsch. Dieser Chip ist kompromisslos für den 133-MHz-Front-Side-Bus ausgelegt, nur wenige BX-Boards machen eine solche Übertaktung ohne Wehklagen und Stabilitätsverlust mit. Als Alternativen kommen also in-

Wahl der Waffen

Als wäre das Leben nicht kompliziert genug, hier gibt's noch mehr Technik-Details über die Prozessor-Kontrahenten.

	Athlon 1000	Pentium III 1000
Takt	1.000 MHz	1.000 MHz
L2-Cache	512 KB	256 KB
Cachetakt	333 MHz	1.000 MHz
Cacheverbindung	128 bit	256 bit
Front Side Bus	200 MHz (100 DDR)	133 MHz
Speicher	PC100/PC133	PC100/PC133, RDRAM
Infrastruktur	AMD750, VIA KX133	Intel810(E), 820, VIA 133(A)
Preis	ca. $1.399	ca. $999
Verfügbarkeit	ja	für ausgewählte Hersteller in geringer Stückzahl

frage: der Intel820 mit sündhaft teurem RDRAM, Warten auf den Intel815 „Solano“ oder der Griff zum VIA Apollo Pro 133(A). Die Letzteren arbeiten mit preisgünstigem PC133 SDRAM. Nicht geeignet ist der Intel820 kombiniert mit PC100 SDRAM, dieses Paar ist schwächer als ein altes BX-System. Wir haben uns deshalb für VIA entschieden, da diese Hauptplatinen nicht nur preisgünstig und problemlos verfügbar, sondern auch technisch fast identisch mit der Athlon-Plattform KX133 sind. Wie uns die neuesten AGP-Treiber bereits bewiesen haben, können wir auch unsere frühere Warnung vor diesen Chipsätzen mittlerweile zurücknehmen. Sie sind derzeit das leistungsfähigste finanzierbare Fundament für ein Pentium-III-System mit 133 MHz-FSB. Für den Athlon 1000 sollte man sich ebenfalls von alten Zöpfen trennen. Auch hier ist leistungsfähiger Speicher ein wichtiger Mitspieler und nur der KX133 kann derzeit mit dem besseren PC133 SDRAM arbeiten.

Technik-ABC

Intel820 Hauptplatinen-Chipsatz für Pentium III (133 MHz FSB, 100 MHz SDRAM oder RDRAM)

IntelBX Fahrwerk der meisten Pentium II/III Systeme (100 MHz FSB, 100 MHz SDRAM)

Intel815 Nächster Chipsatz für Pentium III (133 MHz FSB und 133 MHz SDRAM, AGP4X)

Apollo Pro 133A VIA-Chipsatz für Intel-CPUs (100/133 MHz FSB und 100/133 MHz SDRAM, AGP4X)

KX133 VIA-Chipsatz für AMD Athlon (200 MHz FSB und 100/133 MHz SDRAM, AGP4X)

AGP-Treiber Software, um AGP-Datentransfer zu ermöglichen. Unbedingt notwendig für VIA-Platinen!

Problemzone Grafik

Angebot und Nachfrage regieren nicht nur den Handel, sondern auch das Endergebnis bei der Auszählung der gezeichneten Bilder am Schirm. Selbst wenn die CPU es schafft, genügend Dreiecke abzuliefern, dann findet sich bestimmt ein toter Punkt bei der Füllrate, um ein Ende bei der Ausgabegeschwindigkeit herzustellen. Die Füllrate ist dabei die offensichtlichste Begrenzung der Grafikleistung und wird in Megapixeln pro Sekunde gemessen. Sie ist das Maß für die Anzahl der Bildpunkte, die der Grafikbeschleuniger auf den Schirm bringen kann. Leistet die CPU mehr, dann bekommt man das nicht zu sehen, egal wie viele Gigahertzen dafür kämpfen. Andererseits bieten solche ungenutzten Reserven ein gutes Polster, um sich von Physik oder Gegnerintelligenz nicht die Butter vom Leistungs-Brot nehmen zu lassen. Die Abwägung findet dann aber wohl eher mit der Geldbörse statt, wenn's hart auf hart kommt.



Auch die begehrenswerteste GeForce ist nur aus Silizium gemacht.

Schwachpunkt im System ist jedoch auch die CPU selbst, oder genauer gesagt, ihr externer Cache auf dem CPU-Modul. Da er wie beim ersten Athlon und alten Pentium II/III extern ist, wird er mit einer Frequenz betrieben, die weit unter der des Prozessorkerns liegt. Im Falle des Athlon 1000 sind das 333 MHz – im Vergleich zum 1000-MHz-Coppermine-Cache lächerlich langsam.

Nährwert für Spieler

Grau jedoch ist alle Theorie. Der verunsicherte Spieler fragt sich natürlich, was die ganzen obskuren Geräusche aus dem Urwald eigentlich zu bedeuten haben. Wer, so fragt man sich nach einer beruhigenden kalten Dusche, braucht überhaupt so viel CPU-Leistung? Selbst die modernste verfügbare Infrastruktur für beide Bit-Kämpen weist Sumpflöcher auf, die die Endleistung versacken lassen. Von Bandweiten-Engpässen über Füllraten-Limits bis hin zu Latenz-Schleppankern bietet sich ein unterhaltsamer Hinderniskurs an, um der vielen Megahertzen vor Ankunft am Monitor schon wieder verlustig zu gehen (siehe Extrakasten). Selbst diese Erwägungen sind noch sehr platonischer Natur, bedenkt man den Einstiegspreis für die Takt-Raketen. Für $1.300 (Athlon 1000) bekommt man anderswo schon einen kompletten Computer, wer ist also bereit, diese Summe allein für einen Prozessor abzudrücken? Betrachtet man sich die Benchmarks, so zeigt sich klar, dass gegen Ende der Taktskala viel Lärm um fast nichts gemacht wird. Das Herausquetschen der letzten zusätzlichen paar Frames ist ein blutiges Spiel, bei dem viel Geld auf der Strecke bleibt. Nur wer es sich nicht verkneifen

Klingelbeutel

Für die Segnungen neuer Prozessoren muss man einen Obolus entrichten, der in keinem angemessenen Verhältnis zur Taktrate steht. Wohl dem, der den Preis-Leistungs-Vergleich macht.

Hersteller	Modell	Takt	Preis	Verfügbarkeit
AMD	Athlon	500	DM 430	läuft aus
AMD	Athlon	750	DM 860	ja
AMD	Athlon	800	DM 1300	ja
AMD	Athlon	1000	> DM 2600	noch nicht
Intel	Pentium III	500/100	DM 500	ja
Intel	Pentium III	733/133	DM 1.200	ja
Intel	Pentium III	800/133	DM 2.200	ja
Intel	Pentium III	1000	> DM 2.400	noch nicht



Ein CPU-Fresser wird Duke Nukem Forever, der auf der Unreal-Tournament-Engine basiert.



Kann durchaus 1.000 Megahertz vertragen: Rune von Human Head auf UT-Basis.

Kommentar



Armin Lenz

Etwas an die Zeit des nuklearen Wettrüstens erinnert sie einen schon, die Gigahertz-Jagd von AMD und Intel. Der Nutzen für den Spieler liegt aber nicht wirklich bei den irrwitzigsten Taktraketen. Dort, wo der CPU-Preis scharf nach oben abknickt, liegt das wahre Gold vergraben. Beim Athlon ist das der 700-MHz-Chip, bei Intel der Pentium III 600. Hier bekommt man für sein Geld zurzeit nämlich wirklich was geboten. Die Gigahertz-Prozessoren dürfen gerne noch eine Weile reifen, bis sie erschwinglich werden und die Infrastruktur ihre Kraft auch verdauen kann. Bis dahin kauft der schlaue Spieler weiter Mittelklasse.

Taktgymnastik

Nicht nur die Grafik besteuert die CPU-Leistung kräftig, auch die Bandweiten und Latenzen im Rechner fordern ihren Wegezoll. Die Latenzen, das sind die Pausen zwischen einer Datenanfrage und ihrer Beantwortung. Sie sind immer gleich, egal welche CPU man auf der Hauptplatine einsetzt. Deshalb bremsen sie einen schnellen Prozessor heftiger aus als einen langsamen, da er eben gelegentlich nur „schneller wartet" als arbeitet. Die Bandbreiten der Busse dagegen begrenzen die Menge der ein- und ausgehenden Daten. Auch hier haben langsame CPUs „mehr Luft", da sie nicht so viel Informationen bearbeiten und abliefern können wie ihre schnelleren Brüder. Offensichtlich brauchen die Gigahertz-Hobel schon wieder etwas mehr Hilfe von der Hauptplatine, um richtig effektiv zu arbeiten.

Durch diese hohle Gasse muss er kommen, es führt kein anderer Weg zum Spielspaß.

kann, seine Lottomillionen schnell in Hardware umzusetzen, kann bedenkenlos ins volle Prozessor-Leben greifen.

Nutznießer

Naturgemäß gilt unser Augenmerk den Spielern, deshalb vereinfacht sich die Fragestellung auf „welches Spiel kriegt von 1.000 MHz richtig die Kante?" Offensichtlich kaum eines, das bereits auf langsameren CPUs nach Füllrate hungert. Das schließt viele der populären Ego-Shooter ein. Hier profitiert höchstens der Einzelspieler-Modus gegen Computergegner, da mehr Leistung übrig bleibt, um sowohl das Spiel als auch die künstliche Intelligenz der Bots zu bedienen. Diese werden dadurch zwar nicht besser, es können aber mehr von ihnen gleichzeitig eingesetzt werden. Anders dagegen bei rein CPU-gierigen Spielen, zum Beispiel Echtzeitstrategie-Knallern mit vielen Computer-Einheiten oder Rollenspiele wie *Ultima IX*. Nur mit dem Gigahertz im Rücken kann man bei diesem Spiel die 30-Frames-Grenze überschreiten – weniger ein Verdienst des Spiels als vielmehr der rohen Kraft des Prozessors im Angesicht eines grauenhaften Programmcodes. Bei unserer Sammlung an Standardtestspielen sieht die Q3-Engine den geringsten Nutzen, da bereits ein Athlon 750 oder Coppermine 733 an der oberen Frame-Grenze nagen. Mehr als „nur" 113 Frames pro Sekunde sieht man auch auf einem Dual-Coppermine 800 nicht. Die Freisetzung der letzten 10 Prozent ist hier extrem teuer erkauft. *Drakan* und *Unreal Tournament* dagegen verweigern sich einem Takt-Nachschlag nicht. Besonders *Drakan* beschleunigt fast analog zur Erhöhung des Taktes. Zukünftige Spiele vom Kaliber eines *Halo* oder *Unreal 2* werden natürlich mehr CPU-Leistung einfordern. Ein Schalk, der jetzt aber bereits dafür den Rechner kauft. Das beantwortet die Frage, ob man einen echten Nutzen sieht, auf die Art von Radio Eriwan: im Prinzip ja, aber ... Es kommt darauf an, was man gerne spielt und wie viel einem die Leistungspflege des Lieblingsspiels letztlich wert ist.

Im Namen des Volkes

Wer sich jetzt wirklich noch fragt, ob der Athlon 1000 oder der Pentium III 1000 die bessere CPU ist, für den lautet unser salomonisches Urteil: sie sind beide sehr gut, beide sehr teuer und keine Grafikkarte der Welt kann es zurzeit mit ihnen aufnehmen. Das macht es unmöglich, jetzt schon einen Sieger zu küren. Die beste Antwort gibt vielleicht einfach der Markt anhand der Frage, welchen der Duellanten man kaufen kann. Sie können aber sicher sein, dass wir das Rückspiel in naher Zukunft ausrichten werden.

Armin Lenz

Megahertz-Wahn

Die CPU-Geschwindigkeiten steigen ins Wahnwitzige, aber viel von dem Segen versickert auf dem Weg zu den durstigen Spielern in den Katakomben des Systems.

Spielegeschwindigkeit 800x600 Bildpunkte GeForce DDR, 16 Bit

Legende: Coppermine 1000, Coppermine 933, Athlon 1000, Athlon 750, Coppermine 733, Athlon 500

Frames / Sekunde: 0, 20, 40, 60, 80, 100, 120

Q3-Engine 1.11 — Drakan 4.44 (Messung nicht möglich)



Lebe lange und in Frieden: Star Trek Voyager: Elite Force. Aber bitte mit viel Füllrate für die volle Q3-Engine-Grafikpower!

Spielszenen abschalten können Sie woanders!

UMFANGREICHE TESTS BEWEISEN:
Bei herkömmlichen Managern spielen die Spieler wie sie wollen ...
Beim **kicker** FUSSBALL**manager** spielen die Spieler wie SIE wollen!



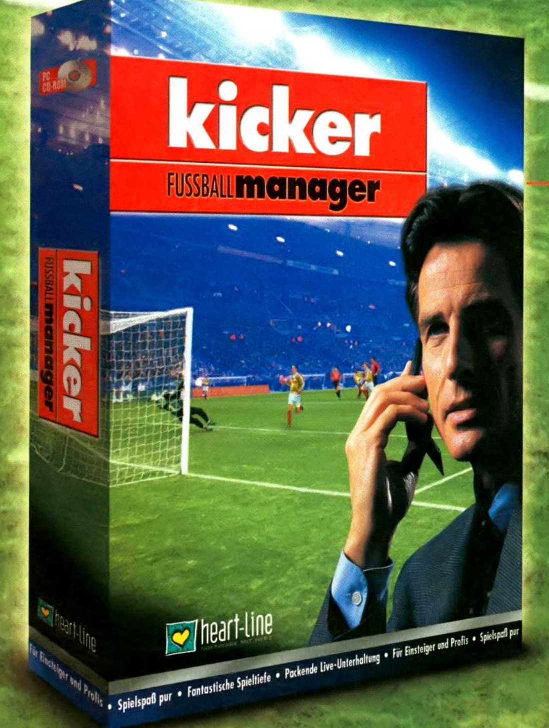










HIGHLIGHTS:

- Volldampf-Fußball auf JEDEM PC
- Sichtbare Umsetzung Ihrer Vorgaben auf dem Platz
- ALLE Spiele gleichzeitig und "live"
- Hochkomfortable Benutzeroberfläche

Nach dem Anstoss geht's erst richtig los! Der kicker FUSSBALLmanager!





www.heart-line.de

Geheimakte GeForce2



Grafikkarten mit GeForce2-Chip werden sich vor allem bei High-Tech-Spielen in Szene setzen können.

Da Nvidia noch kein offizielles Wörtchen zum GeForce2 verkündet hat, haben wir unsere Chip-Spione entsandt, um alle Fakten über die neueste Chip-Generation auszugraben.

Schon im Mai soll es nach dem Willen einiger optimistischer Hersteller so weit sein. Dann sollen erste Grafikkarten mit dem GeForce2-Grafikchip in den Läden stehen. Tatsache ist, dass Nvidia der Welt am 24. April den Nachfolger der GeForce 256 verkünden will.

Platinenplanung

Nvidia hat mehrere Chip-Eisen im Feuer, um den Spieler-Bedürfnissen gerecht zu werden. Hinter dem „NV11" versteckt sich ein Einsteigerchip, der eine Art TNT2 Ultra mit integrierter Geometriebeschleunigung darstellt. NV11-Karten sollen preislich unter aktuellen GeForce-Platinen mit SDRAM liegen. Die NV15-Familie umfasst verschiedene Chips, die vom GeForce2 über den GeForce2 „Bladerunner" bis hin zum Quadro2 reichen. Der Quadro2 ist wie sein Vorgänger für den Profi-Markt konzipiert und für Spieler eher uninteressant. Kartenhersteller wie Creative, Asus und Guillemot stürzen sich zuerst auf den regulären GeForce2, der mit 32 MB DDR Grafikspeicher gepaart wird. Bei den Taktfrequenzen sind keine Wunderwerke zu erwarten, sie dürften nur unwesentlich über denen aktueller GeForce1-Karten mit DDR RAM liegen. Der eigentliche Clou liegt in der neu organisierten Rechenarchitektur. Wie der GeForce1 greift der GeForce2 auf vier parallele Pipelines zurück, wobei bearbeitete Bildpunkte im Gegensatz zum Vorgänger gleich mit zwei Texturen bepflastert werden können. Davon profitieren vor allem Spiele mit extrem hohen Texturanforderungen. Etwas später kommt dann eine GeForce2-Variante mit höherer Taktfrequenz heraus; hier werden Erinnerungen an die Ultraversionen des TNT2 wach. Nvidia verspricht für den GeForce2 eine bis zu 50% erhöhte Geschwindigkeit bei Geometrieberechnungen gegenüber dem GeForce1.

Treiberjagd

Um den Marktauftritt des GeForce2 vorzubereiten, arbeitet Nvidia fleißig an neuen Referenztreibern. War der letzte offizielle Detonatortreiber noch mit 3.68 nummeriert, sind nun zwei inoffizielle Kandidaten der 5er-Serie im Internet aufgetaucht (www.3dchipset.com/beta/nvidia/win9x.asp). Der Detonator 5.13 unterstützt zwei Features, die der eher spärlichen Neuheitenliste des GeForce2 zu mehr Glanz verhelfen. So können GeForce-Besitzer nun auch unter OpenGL in den Genuss der S3-eigenen Texturkompression (S3TC) kommen. Das betrifft *Soldier of Fortune* und voraussichtlich alle Titel, die auf der *Q3*-Engine basieren. Außerdem verbergen sich in den erweiterten Treiberoptionen Schalter für die Kantenglättung (Anti-Aliasing) unter Direct3D und OpenGL. Aktiviert man diese, geht die Spielegeschwindigkeit freilich extrem in den Keller, da die Bilder in einer höheren Auflösung berechnet und dann herunterskaliert werden müssen. An die Qualität der T-Buffer-Technik von 3dfx kommt die Lösung nicht ganz heran, aber immerhin reicht Nvidia damit die seit dem Riva TNT versprochene Kantenglättung-Unterstützung nach. Über neue Entwicklungen beim GeForce2 halten wir Sie auf dem Laufenden.

Thilo Bayer

Chip-Gegenüberstellung

NVIDIA GeFORCE NV15

Hier sehen Sie die technischen Unterschiede zwischen GeForce 256, VSA-100, NV11 und NV15 im Überblick.

Chip	VSA-100	NV11	GeForce 256	GeForce2	GeForce2 Ultra
Hersteller	3dfx	Nvidia	Nvidia	Nvidia	Nvidia
Chiptakt	166 MHz	160 MHz	125 MHz	135-150 MHz	150-180 MHz
Pipeline (PixelxTexel)	2x1	2x1	4x1	4x2	4x2
Pixelfüllrate (Mill. Pixel)	333	320	480	540+	600+
Texturfüllrate (Mill. Texel)	333	320	480	1.080+	1.200+
Speichertakt	166 MHz	183 MHz	166/300 MHz	333 MHz (166x2)	333 MHz (166x2)
Speicherart	SDR DRAM	SDR DRAM	SDR/DDR DRAM	DDR DRAM	DDR DRAM
Hardware T&L	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja
Chip-Skalierbarkeit	Ja (1-4)	Nein	Nein	Nein	Nein
Kantenglättung	Hardware	Software	Software	Software	Software

Speicher im Überfluss

Asus sprengt die Speicherbank mit seiner neuesten GeForce-Kreation. Immerhin greift die V6600 Pro64 auf satte 64 MB Grafikspeicher zurück. Gelingt es dem Kraftprotz damit, sich an die Spitze der Grafikkarten-Hitliste zu setzen?

Die V6600 Pro64 ist mit 64 MB RAM ein wahrer Speicherriese, ihrer Zeit damit aber etwas voraus.

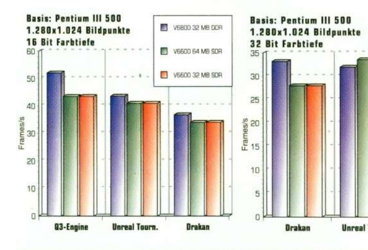
Während die Welt schon gebannt auf den GeForce2 von Nvidia blickt, beglücken einige Grafikkarten-Hersteller den Markt fast unbemerkt mit 64-MB-Grafikkarten auf GeForce1-Basis. Bieten diese nicht ganz billigen Beschleuniger Leistungsreserven, die den verwöhnten Zocker schwach werden lassen? Oder sollte man doch besser gleich auf den GeForce-Nachfolger warten?

Angebot und Nachfrage

Der Erste im 64-MB-Bunde ist der Komplettsystem-Anbieter Dell, der seine Dimension-XPS-PCs optional mit einer 64-MB-GeForce-Karte verwöhnt. MSI hat ebenfalls angekündigt, im Sommer eine 64-MB-Version auf den Markt zu bringen. Für den Endkunden mit hohen Speicherambitionen bleibt damit Asus erste Wahl, das eine Karte mit normalem SDRAM (V6600 Pro64) und DDR RAM (V6800 Pro64) anbietet. Um das Spielepotenzial einer 64-MB-Version auszuloten, wurde uns die V6600 Pro in der Pure-Version zur Verfügung gestellt. Sie kommt zwar ohne die für Asus typischen TV- und Video-Funktionen daher, bietet dafür jedoch immerhin ein schmackhaftes Softwarebundle (*Drakan*, *Rollcage* und ein Soft-DVD-Player). Die 3D-Brille VR-100 kann separat nachgerüstet werden. Hardwareseitig erregt die V6600 Pro64 durch die voluminöse Speicherausstattung (6 ns SDRAM mit wenig Übertaktungsspielraum) sowie ihr AGP-Pro-fähiges Interface Aufsehen. Was AGP Pro ist, fragen Sie? Um den wachsenden Stromanforderungen von Grafikkarten zu genügen, wurde schon vor einiger Zeit eine Erweiterung der AGP-Spezifikation festgelegt. Ein AGP-Pro-Steckplatz besitzt links und rechts vom gewohnten Slot zusätzliche Pins, welche die verbesserte Stromversorgung sicherstellen. Eine AGP-Pro-Karte passt damit auch in alle herkömmlichen AGP-Steckplätze, benötigt für die optimale Arbeit aber ein entsprechendes Motherboard. Erst neuere Modelle sind dafür vorbereitet.

Speed: Grafikkarten

Sie sehen es selbst: Man muss schon mit 1.280x1.024 Bildpunkten bei 32 Bit Farbtiefe spielen, um Unterschiede zwischen GeForce-Karten mit 32 und 64 MB SDRAM festzustellen. Die DDR-Platine steht dabei bis auf *Unreal Tournament* über den Dingen und führt das Feld überlegen an.



Speicherpraxis

Um den spielerischen Nutzen von 64 MB lokalem Grafikspeicher zu bestimmen, haben wir drei Testkandidaten gegeneinander antreten lassen. Die V6600 Deluxe (32 MB SDRAM), die V6600 Pro64 (64 MB SDRAM) und die V6800 Deluxe (32 MB DDR RAM) mussten sich mit *Drakan*, *Unreal Tournament* und der *Q3*-Engine bewähren. Die Ergebnisse sind eindeutig und ernüchternd zugleich. So zeigt sich die Amazone Rynn extrem reserviert gegenüber 64 MB Grafikspeicher und lässt sich zu keiner Geschwindigkeitsverbesserung bewegen. Die beiden übrigen Benchmarks glänzen zumindest in 1.280x1.024 Bildpunkten bei 32 Bit Farbtiefe; mit den hier anfallenden Grafikdaten sind 32 MB Grafikspeicher offensichtlich etwas überfordert. Performancesüchtige sollten dennoch vermutlich warten und sich eher die V6800 Pro mit 64 MB DDR Speicher vormerken. Sie dürfte noch mehr Reserven als die V6600 Pro bieten, noch besser zu übertakten sein und dabei nur etwa 100 Mark mehr kosten.

Thilo Bayer

AGP-V6600 Pro64

Hersteller:	Asus
Info-Telefon:	02102-95990
Web-Site:	www.asuscom.de
Preis:	ca. DM 650,-
Stärken:	Lokale Speicherausstattung, Vorteile bei Unreal-Engine-Spielen
Schwächen:	Kein TV-Ausgang, hoher Preis, geringe Übertaktbarkeit
Ausstattung:	Gut
Features:	Sehr Gut
Performance:	Sehr Gut
Gesamturteil:	**90%**

» Die 64 MB RAM bringen erst in Zukunft Vorteile. «

Nachschub für Steuerprofis

Für Fans anspruchsvoller Rennspiele haben wir diesen Monat einen besonderen Controller-Leckerbissen im Test. Auch potenziellen Gamepad- und Spielemaus-Käufern servieren wir brandheiße Produkte.

MS SW Plug&Play Game Pad



Rechtzeitig zum Frühlingsbeginn hat Microsoft (0180-5251199) ein Mitglied seiner neuen Controllergarde enthüllt. Die Zielgruppen des SideWinder Plug&Play Game Pads sind klar: Einsteiger und Multifunktions-Allergiker. Grundlage dafür ist der günstige Padpreis. Für lediglich 49 Mark wandert der P&P-Drückeberger über den Ladentisch. In seiner Form ähnelt er dezent dem alten SW Game Pad, ist aber in einem poppig-durchsichtigen Look gehalten. Außerdem findet er nur über den USB Anschluss zum Spiele-PC. Die digitale Daumenscheibe ähnelt dem des SW Freestyle Pro, hat also etwas mehr Spiel als das alte Game Pad und ist damit fingerschonender. Zwei Schnellfeuertasten und vier gut erreichbare Feuerknöpfe runden das überschaubare Funktionsensemble ab. Eine Programmier-Software sucht man leider vergebens, Treiber befinden sich auf der Windows-CD. Insgesamt eine solide Arbeit von Microsoft.

Stärken:	Günstiger Preis, solide Verarbeitung, gute Knopfanordnung
Schwächen:	Keine Programmier-Software, Daumenpad gewöhnungsbedürftig
Ausstattung:	Befriedigend
Features:	Befriedigend
Performance:	Gut
Gesamturteil:	**74%**

Thrustmaster Formula Pro Digital



Seitdem Thrustmaster von Guillemot (0211-338000) eingekauft wurde, war es ruhig um den Controllerriesen. Nun erscheint das Formula Pro Digital für 199 Mark, das als letztes Produkt von den Thrustmastertechnikern entwickelt wurde. Wer auf der Suche nach einem soliden Lenkradsystem ohne Force Feedback ist, liegt hier jedenfalls richtig. Die breite Karosserie wird bombensicher auf den Tisch zementiert, auch die Pedale finden dank der Auflagepunkte guten Halt auf allen Oberflächen. Der Lenker besitzt einen mittelstarken Widerstand und ist angenehm gummiert. Ein Schaltknüppel, zwei Wippen und vier Funktionsknöpfe bilden das Tastenensemble. Die Software sollten Sie gleich vergessen und die neue Version von der Heft-CD installieren, welche die gröbsten Schnitzer beseitigt. Für die dünne Dokumentation gibt es leider keine Abhilfe, so dass einige Software-Menüpunkte im Dunkeln bleiben.

Stärken:	Stabile Befestigung, gummierter Lenker, Pedalwiderstände
Schwächen:	Dokumentation, Treiberupdate notwendig, steile Pedale
Ausstattung:	Gut
Features:	Sehr Gut
Performance:	Sehr Gut
Gesamturteil:	**85%**

MS IntelliMouse Optical



Nach der IntelliMouse with IntelliEye und der Explorer steht nun die Optical von Microsoft (0180-5251199) auf dem Programm. Wie die beiden Kollegen arbeitet auch diese Maus mit optischer Technik, anstatt auf mechanische Teile zu setzen. Zu diesem Zweck befindet sich eine Digitalkamera auf der Unterseite, die pro Sekunde bis zu 1.500 Bilder knipst. Ein Prozessor wertet die Informationen dann zur Positionsbestimmung aus. Die symmetrische Karosserie sorgt dafür, dass die Optical für Links- und Rechtshänder gleichermaßen geeignet ist. Leider verabschiedet sich auf diesem Wege die fünfte Maustaste; sie ist mit menschlichen Fingern nicht zu erreichen. Sehr erfreulich sind die angeraute Oberfläche und das handliche Design, auch die Programmier-Software arbeitet nun besser mit Spielen zusammen. Die 110 Mark teure Optical sollten sich vor allem Linkshänder und solche Spieler vormerken, die auf eine hohe Mausempfindlichkeit schwören.

Stärken:	Linkshändertauglich, raue Oberfläche, auch für kleine Hände
Schwächen:	Geringes Gewicht, fünfte Taste nicht erreichbar
Ausstattung:	Gut
Features:	Gut
Performance:	Gut
Gesamturteil:	**81%**

Logic3 USB Intruder Pad

Der Markt für digital arbeitende Gamepads ist groß und lockt mit preisgünstigen Produkten. Auch das Intruder Pad (Vertrieb über Leisuresoft, 02383-690) gehört mit seinen Anschaffungskosten von 30 Mark dazu. Für diesen geldbeutelfreundlichen Preis wird ein reines USB-Pad geboten, das neben dem obligatorischen Steuerkreuz gleich acht Funktionsknöpfe beherbergt. Spezielle Treiber sind dafür nicht notwendig, auch die Programmier-Software hat man sich gespart. Da bleibt nur die Hoffnung, dass das Spiel auch so viele Tasten unterstützt. Im Gegensatz zum PnP-GamePad von Microsoft ist die Verarbeitung der spaßfördernden Aktionstasten hier weniger vorteilhaft ausgefallen. Das Daumenpad lässt sich nur hakelig steuern, auch die Knöpfe sind kein Bedienungstraum. Was bleibt, ist ein preiswertes Game Pad für Action- und Sportspiele, das sich gut in die Hand schmiegt, aber etwas mehr Verarbeitungssorgfalt benötigt hätte.

Stärken:	Günstiger Preis, handliches Design, USB-Anschluss
Schwächen:	Keine Programmier-Software, hakeliges Daumenpad, Knopfqualität
Ausstattung:	Befriedigend
Features:	Befriedigend
Performance:	Befriedigend
Gesamturteil:	**68%**

Der Hardware-Markt auf einen Blick. Mit unseren Referenz-Produkten können Sie den nächsten Einkaufsbummel gelassen abwarten.

Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Bei Urteilsgleichstand sind darüber hinaus noch Einzelmerkmale relevant. Durch den Zahn der Zeit abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen entsprechend gekennzeichnet. Auf der CD finden Sie unter „Aktuelles" eine erweiterte Liste der vorgestellten Hardware-Produkte.

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Eizo	FlexScan F57	03/99	02153-733400	DM 1.120,-	87%
miroDISPLAYS	miroD1795 F	03/99	01805-228144	DM 759,-	82%
ViewSonic	PT775	03/99	0800-1717430	DM 1.045,-	81%
Elsa	Ecomo Office	03/99	0241-6065112	DM 1.290,-	78%
Samsung	SyncMaster 710s	03/99	0180-5121213	DM 599,-	74%

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Samsung	SyncMaster 900p	03/99	0180-5121213	DM 999,-	82%
Iiyama	Vision Master 450	03/98	089-90005033	DM 900,-	81%
Eizo	FlexScan 67	03/98	02153-733400	DM 1.600,-	81%
Taxan	Ergovision 975	03/99	0201-7990400	DM 1.200,-	77%
Wortmann Terra	Magic 1996 F	03/99	05744-944144	DM 980,-	72%

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Creative	SB Live! Player 1024	12/99	069-66982900	DM 149,-	92%
VideoLogic	SonicVortex2	08/99	06103-934714	DM 159,-	84%
TerraTec	Xlerate Pro	08/99	02157-81790	DM 179,-	84%
Diamond	Monster Sound MX300	01/99	08151-266330	DM 149,-	80%
TerraTec	SoundSystem DMX	08/99	02157-81790	DM 279,-	80%
Hoontech	SoundTrack Digital XG	12/99	07152-398880	DM 179,-	80%
Guillemot	Maxi Sound Fortissimo	12/99	0211-338000	DM 99,-	79%

Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Hercules	3D Prophet DDR-DVI	01/2000	0211-338000	DM 620,-	94%
Asus	AGP-V6800 Deluxe	03/2000	02102-95990	DM 680,-	94%
Elsa	Erazor X²	04/2000	0241-6065112	DM 630,-	93%
Creative	3D Blaster Annihilator Pro	04/2000	069-66982900	DM 550,-	93%
Asus	AGP-V6600 Deluxe	01/2000	02102-95990	DM 570,-	92%
Anubis	Typhoon Matrix 256 Pro	04/2000	06897-908823	DM 499,-	91%
Elsa	Erazor X	01/2000	0241-6065112	DM 500,-	91%
Asus	AGP-V6600 Pro64 Pure	05/2000	02102-95990	DM 650,-	90%
Creative	3D Blaster Annihilator	12/99	069-66982900	DM 450,-	90%
Guillemot	3D Prophet	12/99	0211-338000	DM 500,-	90%
Ati	Rage Fury MAXX	03/2000	089-665150	DM 599,-	83%
Asus	AGP-V3800 Ultra Deluxe	08/99	02102-95990	DM 430,-	81%
Diamond	Viper V770	07/99	08151-266330	DM 350,-	80%
3dfx	Voodoo3 3500 TV	09/99	0180-5177617	DM 450,-	80%
Matrox	Millennium G400 MAX	09/99	089-614474-0	DM 480,-	80%
Diamond/S3	Viper II Z200	03/2000	08151-266330	DM 370,-	79%
Guillemot	Maxi Gamer Xentor 32	07/99	0211-338000	DM 350,-	79%
Creative	3D Blaster Riva TNT2 Ultra	07/99	069-66982900	DM 350,-	79%
3dfx	Voodoo3 3000 AGP	06/99	0180-5177617	DM 300,-	78%
3dfx	Voodoo3 3000 PCI	01/2000	0180-5177617	DM 300,-	78%
Ati	Rage Fury Pro	12/99	089-665150	DM 330,-	78%
Matrox	Millennium G400 32 MB	08/99	089-614474-0	DM 369,-	77%
Elsa	Erazor III	06/99	0241-6065112	DM 399,-	77%
Guillemot	Maxi Gamer Xentor	06/99	0211-338000	DM 250,-	75%
3dfx	Voodoo3 2000	08/99	0180-5177617	DM 210,-	74%
Diamond	Stealth III S540 Xtreme	12/99	08151-266330	DM 279,-	73%

Joysticks ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	Precision Pro	01/98	0180-5251199	DM 119,-	88%
Saitek	Cyborg 3D Stick	01/99	089-54612710	DM 129,-	86%
Logitech	WM Extreme Digital 3D	01/2000	069-92032165	DM 79,-	83%
ACT Labs	Eaglemax	06/98	0541-122065	DM 89,-	81%
Thrustmaster	Top Gun Platinum	03/99	0211-338000	DM 89,-	80%
Saitek	Cyborg Stick 2000	06/99	089-54612710	DM 79,-	79%
Thrustmaster	X-Fighter	06/98	0211-338000	DM 69,-	79%
CH Products	F-16 Fighterstick	06/98	0541-122065	DM 199,-	79%
Genius	MaxFighter F-31D	11/99	02173-974321	DM 99,-	78%
Guillemot	Jet Leader 3D	06/98	0211-338000	DM 69,-	75%
InterAct	Cyclone Digital	02/2000	04287-125133	DM 99,-	75%
Saitek	ST110	01/2000	089-54612710	DM 50,-	74%
Logic3	Phantom 2	03/2000	02383-690	DM 80,-	74%
Logitech	WingMan Interceptor	02/99	069-92032165	DM 99,-	74%
Endor Fanatec	F-22 Twister	01/99	01805-326283	DM 70,-	73%

Joysticks mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Force Feedback Pro	11/97	0180-5251199	DM 249,-	86%
Logitech	WingMan Force	12/98	069-92032165	DM 199,-	86%
Guillemot	Jet Leader Force Feedback	11/99	0211-338000	DM 199,-	80%

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Game Pad Pro	10/99	0180-5251199	DM 89,-	86%
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	DM 115,-	82%
Logitech	WingMan Gamepad Extreme	10/99	069-92032165	DM 99,-	80%
InterAct	HammerHead FX	11/99	04287-125133	DM 99,-	80%
Saitek	P750	02/2000	089-54612710	DM 69,-	80%
Gravis	GamePad Pro	01/98	0541-122065	DM 49,-	79%
Microsoft	SW Dual Strike	11/99	0180-5251199	DM 129,-	79%
InterAct	HammerHead	01/2000	04287-125133	DM 89,-	78%
Microsoft	SW Gamepad	01/98	0180-5251199	DM 69,-	78%
Genius	MaxFire Digital Force	03/2000	02173-974321	DM 70,-	77%
Creative Labs	GamePad Cobra	04/99	069-66982900	DM 40,-	77%
Saitek	Cyborg 3D Pad	01/99	089-54612710	DM 99,-	76%
Logitech	WingMan Gamepad	02/99	069-92032165	DM 49,-	75%
Gravis	Xterminator	–	0541-122065	DM 89,-	74%
Microsoft	SW P&P Game Pad	05/2000	0180-5251199	DM 45,-	74%
Saitek	X6-33M	02/99	089-54612710	DM 49,-	72%
Thrustmaster	Fusion Gamepad	06/99	0211-338000	DM 49,-	71%
Saitek	P120 Action Pad	02/2000	089-54612710	DM 30,-	70%

Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Formula Pro Digital	05/2000	0211-338000	DM 199,-	85%
SideWinder	SW Precision Racing Wheel	11/99	0180-5251199	DM 179,-	83%
Thrustmaster	Formula Super Sport	04/99	0211-338000	DM 179,-	81%
Saitek	R4 Racing Wheel	–	089-54612710	DM 179,-	76%
Thrustmaster	Formula Sprint	02/99	0211-338000	DM 149,-	74%
Endor Fanatec	Le Mans	02/98	01805-326283	DM 149,-	74%
Saitek	R100 Racing Wheel	11/99	089-54612710	DM 129,-	72%
Endor Fanatec	Monte Carlo	04/99	01805-326283	DM 99,-	71%

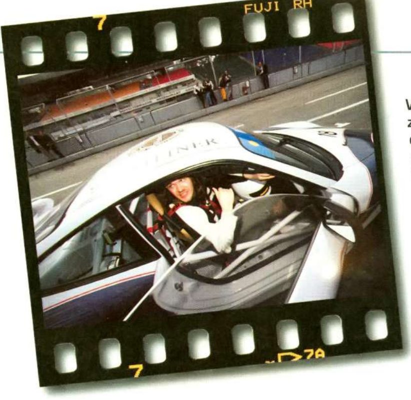
Lenkradsysteme mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW FF Wheel	12/98	0180-5251199	DM 299,-	89%
Thrustmaster	Formula Force GT	02/99	0211-338000	DM 349,-	88%
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	089-54612710	DM 279,-	87%
Logitech	WingMan Formula Force	02/99	069-92032165	DM 299,-	83%
Guillemot	FF Racing Wheel	02/2000	0211-338000	DM 249,-	82%
InterAct	V4 Racing Wheel	02/99	04287-125133	DM 249,-	76%

Spiele-Index



Spiel	Seite
Age of Empires – Spielerforum	138
Age of Empires – Spielerforum	CD
Age of Wonders – Patch	CD
Alone in the Dark 4– Vorschau	62
Ancient Conquest– Test	113
Anstoss 2/3– Spielerforum	144
Anstoss 3 – Patch	CD
Anstoss 3– Spielerforum	CD
Anstoss 3– Tipps	173
Baldur´s Gate 2 – Video	CD
Bundesliga Manager 2000 – Tipps	173
C&C 3: Feuersturm – Test	112
C&C 3: Feuersturm – Tipps	167
C&C 3: Tiberian Sun – Patch	CD
C&C 3: Tiberian Sun – Spielerforum	134
C&C 3: Tiberian Sun – Spielerforum	CD
Close Combat 4 – Patch	CD
Comanche Hokum – Test	114
Dark Project 2 – Test	88
Dark Project 2 – Tipps	149
Der Verkehrsgigant – Patch	CD
Der Verkehrsgigant – Demo	CD
Der Verkehrsgigant – Tipps	173
Diablo 2 – Thema des Monats	52
Die Siedler 3 – Spielerforum	140
Die Siedler 3 – Spielerforum	CD
Die Sims – Spielerforum	142
Die Sims – Spielerforum	CD
Die Sims – Tipps	173
DSF Fussballmanager – Test	108
Earth 2150 – Patch	CD
Everquest – Spielerforum	125
F1 2000 – Test des Monats	70
F1 2000 – Tipps	159
F1 2000 – Video	CD
F-A 18 – Test	118
FIFA 2000 – Spielerforum	132
FIFA 2000 – Spielerforum	CD
Force Commander – Test	102
Force Commander – Video	CD
Forsaken – Patch	CD
Full Strength – Test	108
Gta 2 – Spielerforum	133
Gta 2 – Spielerforum	CD
Gunship 3 – Test	114
Half-Life – Spielerforum	120
Half-Life – Spielerforum	CD
Half-Life – Tipps	173
Half-Life: Opposing Force – Tipps	173
Kicker Fussballmanager – Tipps	173
Kicker – Demo	CD
Lemmings Revolution – Demo	CD
Lemmings Revolution – Test	118
Majesty – Test	106
Majesty – Tipps	173
Messiah – Test	96
Motocross Madness 2 – Vorschau	64
Need for Speed 4 – Spielerforum	128
Need for Speed 4 – Spielerforum	CD
Need for Speed Porsche – Test des Monats	70
Need for Speed Porsche – Tipps	163
NHL 2000 – Tipps	173
NHL 2000 – Spielerforum	130
NHL 2000 – Spielerforum	CD
Nocturne – Tipps	173
Orb – Vorschau	68
Pharaoh Enhancement Pack – Patch	CD
Planescape Torment – Tipps	173
Puzzle Trouble – Test	113
Rally Championship 2000 – Tipps	173
Rally Masters – Test	80
Re-Volt – Spielerforum	141
Re-Volt – Spielerforum	CD
Rogue Spear Urban Operations – Test	113
Rollcage 2 – Test	83
Rollcage – Demo	CD
Shadow Watch – Test	110
Silkolene Honda Motocross GP – Test	108
Slam Tilt Ressurection – Test	113
Slave Zero – Tipps	173
Soldier of Fortune – Test	88
Star Trek: Armada – Test	104
Starcraft – Spielerforum	136
Starcraft – Spielerforum	CD
Starlancer – Video	CD
Street Luge Racing – Test	108
Strongman Competition – Test	108
Sudden Strike – Demo	CD
Team Fortress – Spielerforum	120
Thandor – Patch	CD
The Devil Inside – Test	100
Tomb Raider IV – Tipps	173
Total Annihilation Kingdoms – Patch	CD
Traitors Gate – Test	118
Tribes 2 – Vorschau	66
Trick Style – Tipps	173
Tzar – Test	108
UEFA Championsleague 20000 – Test	84
Ultima Online – Spielerforum	124
Unreal Tournament – Spielerforum	122
Unreal Tournament – Spielerforum	CD
Wild Wild West – Test	118
X-Wing Alliance – Tipps	173
Zeitmaschine – Test	118



Wenn Jo mal gerade nicht am Computer zockt, zieht es ihn zu seinesgleichen auf den Hockenheimring: dort trifft er dann auf seinen „Rennkollegen" Walter Röhrl, sitzt in einem schicken Porsche 911 GT3 probe und testet im Fahrsimulator schon mal vorab *Need for Speed: Porsche*. Das im wahrsten Sinne des Wortes „einschneidendste Erlebnis" auf dem gemeinsam von Porsche und Electronic Arts ausgerichteten Event war für Jo eine Vollbremsung von 250 km/h auf 50 km/h in wenigen Sekunden. Zu Ihrer Beruhigung: mittlerweile hat sich Jos Magengrube von dem Schrecken erholt ...

Fundsachen

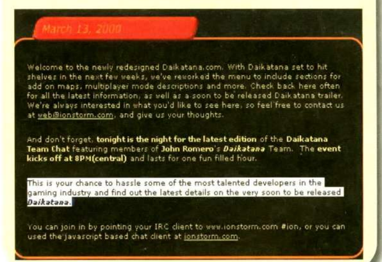
Danny Altmann aus Ludwigsfelde hatte kürzlich eine Begegnung der dritten Art: „Als ich mich neulich nichts ahnend an meinen Computer setzte, die *Combat Flight Simulator*-CD einlegte und anfing zu spielen, da fielen mir fast die Augen raus. Nachdem ich gestartet war, sah ich ziemlich weit hinten einen kleinen Fleck am Himmel. Ich flog so schnell wie möglich dort hin, und siehe da: Ein fliegendes Schwein!



Worte des Monats

„Dies ist Ihre Chance, einige der talentiertesten Entwickler der Spiele-Industrie zu nerven und an die aktuellsten News über das sehr bald zur Veröffentlichung anstehende *Daikatana* heranzukommen."

News-Meldung vom 13. März 2000 auf www.daikatana.com. Wann wir wohl endgültig erfahren werden, wie dehnbar der Begriff „sehr bald" für Ion Storm ist?



March 13, 2000

Welcome to the newly redesigned Daikatana.com. With Daikatana set to hit shelves in the next few weeks, we've reworked the menu to include sections for add on maps, multiplayer mode descriptions and more. Check back here often for all the latest information, as well as a soon to be released Daikatana trailer. We're always interested in what you'd like to see here, so feel free to contact us at web@ionstorm.com, and give us your thoughts.

And don't forget, **tonight is the night for the latest edition** of the **Daikatana Team Chat** featuring members of **John Romero**'s ***Daikatana*** Team. The **event kicks off at 8PM(central)** and lasts for one fun filled hour.

This is your chance to hassle some of the most talented developers in the gaming industry and find out the latest details on the very soon to be released ***Daikatana***.

You can join in by pointing your IRC client to www.ionstorm.com #ion, or you can used the javascript based chat client at ionstorm.com.

In letzter Minute

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 17. MAI

Sudden Strike



Die Entwickler von *Sudden Strike* sind sehr ehrgeizig und wollen ein perfektes Spiel vorlegen. Noch arbeiten sie am Feintuning, aber wir hoffen auf die Master-Version noch vor der kommenden PC Action-Ausgabe.

Vampire: Die Maskerade

Bald beginnt das große Beißen: die Nihilistic Studios und WON.net treffen gerade die Vorbereitungen für den *Vampire*-Online-Betatest. Wir werden dabei sein und Ihnen brandaktuell über unsere Erfahrungen berichten.



AUSSERDEM ...

Tipps und Tricks zu C&C: Feuersturm, Dark Project 2, Sudden Strike u.v.m.